LOS INCREIBLES SECRETOS DE LA

SEGA MEGADRIVE

1 SECRETOS 1

J. DOUGLAS ARNOLD

SECRETOS Y ESTRATEGIAS PARA GANAR

LOS INCREIBLES SECRETOS DE LA SEGA MEGADRIVE

AGRADECIMIENTOS

Siempre la primera entre las primeras, gracias a mi madre por su inspiración, su guía y su amor. Sin ella estaría dando vueltas a unas hamburguesas, imagino.

Gracias también a los mejores jugadores del planeta, Paz Derham, Tony Dickison y Greg Abbot, que serían reconocidos como tales si tuvieran más tiempo para participar en unas cuantas competiciones. Dominaron los juegos de este libro en un día o dos, y volvieron sobre sus pasos para descubrir más secretos. También gracias a Josh Arlidge y Sheldon Morreira por su apoyo.

Gracias a Joe Harabin por ocuparse de los detalles importantes, como contar el dinero, distribuir el libro, y especialmente —sí, otra vez—, contar el dinero.

Gracias a Larry Antonio, Mike Boland y Adam Dotson por su amistad, en el sentido más bello de la palabra. Gracias a Scott, de JR, por animarme con lo último en música y recordarme por qué estaba escribiendo este libro.

Gracias a Steve «Smike» Henke por revivir mi amor por los videojuegos antes de que fuera demasiado viejo para disfrutar de ellos.

Gracias, y muy especiales, a Gavin Campbell por ninguna razón en particular (quería desesperadamente que su nombre apareciera en este libro, aunque no haya motivos para ello). Es un gran amigo, pero no creo que ésta fuera la razón.

Finalmente, debo dar las gracias a Rebecca Gray, de Sega América, y a Adrienne Wolfman, de Ketchum Public Relations, por suministrarme la excelente colección de futuros clásicos que aparecen en este libro. Sin su ayuda y sin su apoyo, estas páginas jamás habrían existido. Y también debo dar las gracias a las siguientes compañías, por facilitarme sus últimos títulos para que fueran incluidos: Ballistic/Accolade, Renovation Products y Tengen.

SUMARIO

INTRODUCCIÓN

Bienvenido a la primera colección de libros sobre estrategias y pistas de videojuegos.

El que tienes en tus manos incluye precisamente eso —secretos, estrategias, pistas y trucos— para la consola Sega Mega Drive.

La consola Sega Mega Drive empezó como el mejor sistema del mercado americano, con auténticos gráficos y sonidos de dieciséis bits. El ritmo de producción de juegos para esta máquina fue inicialmente lento, pero ahora, con el creciente apoyo de las compañías de software, los títulos disponibles están aumentando muy rápidamente.

Entre este amplio espectro de arcades —esto es, juegos de acción—, simulaciones, puzzles y juegos de rol, hay algunos que destacan muy especialmente. Los primeros éxitos incluyeron Castle of Illusion (protagonizado por Mickey Mouse) y el super-ventas Strider.

Pero éstos fueron sólo el principio, porque una nueva corriente de «futuros clásicos» está llegando. Sonic the Hedgehog, Toe Jam and Earl y Shining in the Darkness están llamados a marcar un estilo; y ciertos rumores apuntan a que Sonic 2 estaba preparado antes de que el juego original fuera editado.

La consola Sega Mega Drive batió la marca de los cien títulos con anterioridad a que se anunciara la aparición de la consola Super Nintendo, lo que la convierte en líder del mercado de dieciséis bits. Y con la próxima introducción de la unidad CD-ROM se convertirá también, y de lejos, en la más poderosa.

Esta nueva adición a la consola Mega Drive nos traerá juegos increíbles, con niveles muy extensos. Un solo juego en compact disc podrá incluir más de diez veces la cantidad de memoria de un cartucho, y junto al potencial para niveles extra vendrán secuencias de animación más extensas y sonido estéreo digital (con voces en vivo).

Lo mejor de todo es que los juegos en CD tendrán precios parecidos a los de los cartuchos. Se promete que el sistema será más rápido y más potente que cualquier sistema de CD del mercado. ¡Parece que será más potente que una máquina recreativa!

En este libro no encontrarás meras sugerencias y equívocas pistas para los mejores juegos que la Mega Drive ofrece, sino detalladas instrucciones que te indicarán —paso a paso— cómo derrotar esos aparentemente indestructibles enemigos, o cómo atravesar un obstáculo inevitable. No hallarás un reciclaje de las instrucciones incluidas en tu juego. En lugar de

contarte qué hace cada botón de tu mando, así como el nombre y las características de cada personaje, utilizaremos el espacio para incluir secretos e imágenes que te ayudarán a superar las partes que no cubren las instrucciones del juego.

Seguro que no has comprado este libro para obtener meras sugerencias. Quieres la respuesta... ¡el secreto!

Bien, has ido al lugar correcto.

AIR BUSTER

DE KANEKO

Introducción

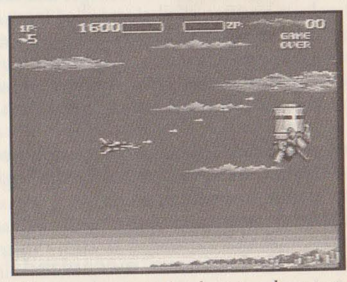


Los Bumpers son extremadamente útiles cuando viajas rápidamente a través de los pasajes estrechos.

Air Buster es un clásico matamarcianos de las máquinas recreativas, adaptado para la consola Mega Drive. En él controlas al Buster 1 o al Buster 2, dos supermáquinas diseñadas para batallar. Una flota de extraterrestres está conquistando la Tierra y tu padre te ha proporcionado los conocimientos necesarios para dominar una nave Buster. Lo mejor es que puedes jugar con un amigo, simultáneamente, con la opción Twin Set Up.

Hay seis zonas de batalla que superar, cada una con sus enemigos finales. Como sucede con otros matamarcianos, tu principal objetivo es disparar sobre todo lo que se mueva y seguir vivo. Cada oponente sigue unas pautas específicas, según las cuales se mueve y dispara. Una vez hayas reconocido dichas pautas, te será más sencillo esquivar el fuego enemigo mientras te defiendes.

Zona 1: Frente marítimo

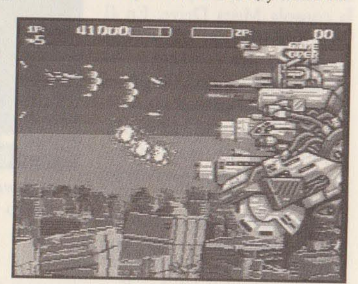


Disparando contra los depósitos de armas, liberarás armas y «power ups».

- Tras disparar a unos pocos extraterrestres, te encontrarás con el primer almacén de armas. Destruyéndolo liberarás cinco cápsulas, cada una marcada con una letra. Los dos primeros almacenes de armas disponen de tres cápsulas de armas distintas (S, B y M) y dos de Power Up (P).

Coge una de las tres cápsulas de armas (la «S» va muy bien para el disparo frontal), y entonces apáñatelas para pillar las dos P's con las que podrás incrementar el poder del arma. Es posible recoger más de nueve cápsulas Power Up de una sola vez, pero perderás su efecto cuando recibas un impacto, así que evita el fuego enemigo.

- ◆ El primer grupo de tres naves verdes sigue una pauta concreta que es fácil de dominar. Todas ellas se mueven hasta el extremo superior de la pantalla y disparan, luego bajan al extremo inferior derecho, y así avanzan unas cuantas posiciones más hasta ser destruidas. La segunda y la tercera nave siguen el camino iniciado por la primera. Permanece en la zona inferior, desde donde tu nave disparará a la primera nave en cuanto aparezca. Mantén la posición mientras disparas rápidamente para destruir las tres naves. Serás destruido si el fuego enemigo da con tu nave; las armas que tienes encima o debajo de tu nave son invencibles.

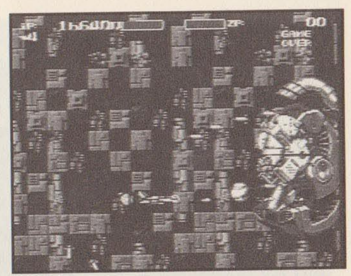


El primer enemigo es fácil de vencer; quédate cerca del extremo superior de la pantalla y dispara.

- ◆ El último enemigo aparece tras la caída de las bombas y la destrucción de la ciudad. Se trata de una gran nave que, al principio, se mueve por la parte alta de la pantalla. Mientras lo hace sólo necesitas preocuparte de los pequeños misiles amarillos, pero más tarde otros enemigos irán apareciendo por la derecha y merecerán tu atención. Usa el Buster Flash para destruirlos rápidamente, pulsando A o C hasta que la barra superior se enrojezca. Podrás continuar disparando con el botón B mientras esperas a que el Buster Flash se cargue. Cuando la nave descienda hacia el lado derecho de la pantalla, desplázate hacia la parte superior de la pantalla y dispara rápidamente, eludiendo los misiles y los láseres enemigos. Tras unos pocos segundos la nave empezará a parpadear y se estrellará.

Zona 2: La cueva mecanizada

- ◆ La primera nave que encuentres se moverá hasta la parte superior de la pantalla y disparará un rayo azul cuyo efecto puede ser mortal. Así pues, permanece por debajo de ella, y luego desplázate hasta superarla verticalmente cuando esté descendiendo.



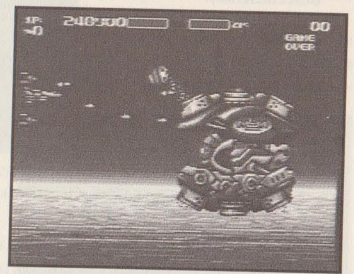
Este enemigo dispara misiles teledirigidos que son atraídos por tu nave.

- ◆ Segundos después de entrar en esta zona accederás a una secuencia en la que se requiere gran velocidad de maniobra para atravesar unos túneles estrechos. En cuanto llegues a esta zona asegúrate de coger la cápsula B que se encuentra en la parte inferior, ya que sin ella te resultará muy difícil sobrevivir al constante y cambiante camino. Evita ser alcanzado o chocar con las paredes, puesto que si lo haces tu nave perderá los poderes que le proporcionó la cápsula. Permanece atento a los símbolos que parpadean en la parte superior de la pantalla, porque ofrecen pistas sobre la forma de cada nuevo túnel.
- ◆ Tras atravesar la primera zona de laberintos, llegarás a un área con muros verdes cubiertos de torretas. Muévete de arriba abajo mientras disparas para destruir cuantas te sea posible.
- ◆ Tan pronto como veas que los muros pasan a ser metálicos, desplázate una vez más arriba y abajo para recoger cuantas cápsulas puedas (estás a punto de entrar en una nueva escena de laberintos y velocidad). Llegado a la mitad de esta última zona, el camino se divide en dos, y de uno de ellos (el inferior) nace una segunda escisión, dando forma a un total de tres posibles itinerarios. El camino de arriba oculta una cápsula B, así que si la necesitas o simplemente quieres más, elígelo. El de abajo esconde misiles rojos (M), y el central posee cañones frontales (S); ambos son útiles para la siguiente batallita y también para los próximos laberintos. Por otra parte, recuerda que no tendrás más ocasiones de coger cápsulas.
- ◆ Después de superar la segunda zona de velocidad y laberintos, te enfrentarás a un nuevo enemigo de fin de fase. Se trata de una nave redonda y verde que inicia su ataque moviéndose de forma circular, y que está rodeada de esferas amarillas. Tras destruir estas últimas tres veces, la nave cambiará de estrategia y volará de izquierda a derecha mientras dispara un montón de misiles teledirigidos. Para acabar con ella, esquiva todas sus armas y sigue lanzando tus proyectiles.

Zona 3: Contienda

◆ El principio de esta zona no presenta demasiados desniveles, pero los enemigos son muy difíciles de esquivar. La mayoría de ellos se lanzan sobre tu nave sin miramientos, así que tendrás que moverte rápidamente si no quieres acabar chocando con ellos.

◆ La serpiente es muy fácil de derrotar si conoces sus pautas de comportamiento: se moverá hacia ti en caso de que permanezcas inmóvil, por lo que deberás moverte constantemente. Si te desplazas en círculos, puedes atraer al reptil hacia la parte superior o hacia la inferior de la pantalla, tras lo cual volarás en dirección al lado opuesto y dispararás sobre ella cuando te siga.



La cáscara de este enemigo cae y revela una nave más difícil de vencer en el interior.

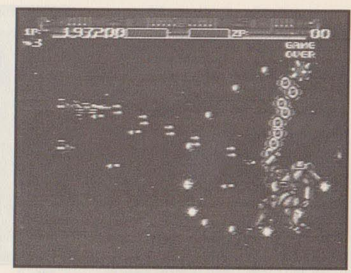
◆ El último enemigo es una enorme nave azul con seis cañones láser que surgen de otras tantas cavidades profundas que se encuentran arriba y abajo. Mientras disparan, las otras dos mitades de la nave se separan para descubrir el centro de la misma, que emite fogonazos verdes. El disparo frontal (S) resulta de tremenda utilidad durante esta batalla, porque permite atacar los cañones láser sin situarse directamente en su línea de fuego; una vez destruidos los seis, las dos mitades caerán definitivamente. Durante esta segunda parte de la lucha, la nave continuará disparando balas verdes, luego se detendrá un segundo para orientarse hacia ti y seguirá con su ataque. En ese momento, deberás disparar muy rápidamente. Pasado un rato, si has sido insistente, la nave perderá su escudo y verás una M roja flotando en el aire. Los misiles teledirigidos que contiene resultarán absolutamente imprescindibles para superar la escena, dado que esquivar todos los disparos de la nave extraterrestre, mientras pretendemos destruirla, no es nada fácil.

Zona 4: Sin gravedad

◆ Este nivel está absolutamente abarrotado de enemigos. No existen patrones de movimiento que estudiar, sólo puedes fiarte de tus reflejos. Muévete tan rápido como puedas para esquivar las naves que quieran

chocar con la tuya; en ocasiones será mejor que te concentres en esquivar las naves, sin preocuparte de dónde estás disparando.

◆ El último enemigo es la Muñeca Asesina (al menos, así le llaman en el manual de instrucciones). Empieza saltando en el aire y moviendo circularmente una bola de hierro que está atada a una cadena, y que después de dar cuatro vueltas acaba saliendo disparada. Deberás permanecer cerca del centro de la pantalla, ligeramente a la izquierda, y atacar la nave hasta que lance la bola, momento en el cual te moverás con toda la rapidez posible hacia arriba. Tras repetir la secuencia cuatro o cinco veces, tu enemigo cambiará de comportamiento y disparará grupos de cuatro esferas, que se mueven muy lentamente; pero no permitas que eso te engañe (¡son muy peligrosas!). Asegúrate de acabar con cada grupo antes de que te alcance, y utiliza a fondo el tiempo que quede entre la aparición de uno y otro para disparar a la nave. Tras repetir estas acciones durante un buen rato, tu oponente se deslizará hasta el lado izquierdo de la pantalla y empezará a disparar hacia la derecha. Si te preocupas de permanecer detrás de él, podrás atacarle a voluntad.



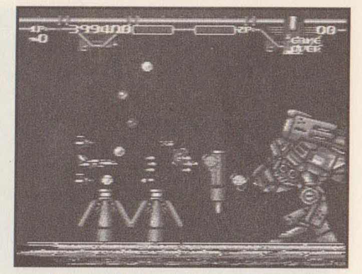
La bola atada a una cadena que se mueve arriba y abajo es sólo la primera de las muchas armas de este enemigo.

Zona 5: La tierra de nadie

◆ En este nivel encontrarás el mismo tipo de enemigos. Una vez más, la mejor estratagema es la de concentrarse en esquivar el fuego alienígena. ¡Y si no paras de disparar, seguro que le acabas dando a algo!

◆ Cuando veas que el fondo se vuelve amarillo, prepárate para luchar con el primer adversario realmente duro de pelar: un gran robot con dos garras dispuestas a destrozarte. Dispárale al cuerpo, y cuando sus extremidades hayan desaparecido, concéntrate en su parte central. No, no es el enemigo de fin de fase, pero poco falta para que llegues a él...

◆ Sí, ahí está. Es un androide con dos patas, similar al ED-209 de *Robocop*. Primero verás sólo su cabeza, pero una vez hayas alcanzado la parte inferior del pasaje, sus movimientos serán mucho más peligro-

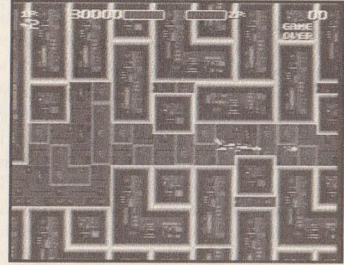


Esquiva las burbujas que disparan los cañones que este enemigo clava en el suelo.

sos: irá hacia atrás liberando al propio tiempo tres esferas verdes y tres cañones. Los cañones acaban clavándose en el suelo y no cesan de disparar docenas de burbujas, que se repliegan con cierta celeridad. Permanece lo más alejado posible, a la izquierda, mientras vuelas sobre los cañones para esquivar las burbujas; y asegúrate de destruir las esferas verdes antes de que ellas hagan lo propio contigo.

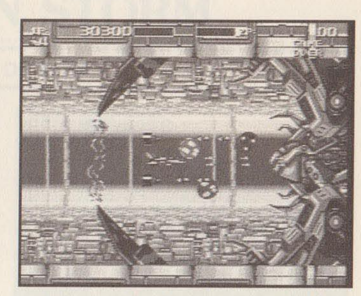
Zona 6: Circo mortal

- Para empezar, deberás enfrentarte a una carrera de obstáculos de la que es casi imposible salir con vida. Haz lo que puedas por permanecer en el lado izquierdo de la pantalla, gracias a lo cual tendrás tiempo de calcular tu siguiente movimiento. No existe una manera fácil de superar esta área, pero los «continues» (posibilidades de continuar la partida tras haber sido eliminado) y vidas extras te ayudarán.
- Después de entrar en la zona azul y tras luchar con unos pocos escuadrones, te las verás con el último enemigo, cuya cabeza queda en el centro y dispara esferas multicolores. Para empeorar las cosas, una barrera se moverá de izquierda a derecha de la pantalla y te atrapará cuando se encuentre en estado sólido; deberás aprovechar, por tanto, los contados momentos en que sus paredes pierdan consistencia para abrirte camino.



Los bloques móviles de este estrecho pasaje hacen que sea casi imposible de atravesar.

Dispara a la parte naranja de la nave enemiga, e insiste hasta que ésta se haga pedazos. En ese punto, tu oponente se defenderá con unos láseres rojos y se moverá hacia atrás (como el enemigo final de la fase anterior). Si sigues en tus trece, verás como acaba estallando. Lo malo es que no hay ninguna secuencia de animación para compensar el esfuerzo; tan sólo el listado de los títulos de crédito.



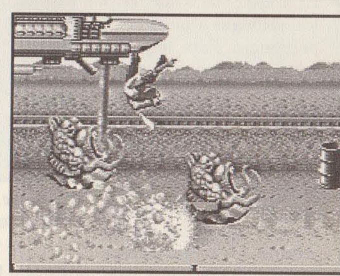
Dispara a la cabeza anaranjada del primer enemigo final mientras te deslizas a través de la barrera móvil.

ALIEN STORM

DE SEGA

Introducción

Más extraterrestres malvados están invadiendo el planeta. Pero no son normales y corrientes; tienen la habilidad de adoptar cualquier forma, incluso la humana. El equipo Caza Alienígenas irrumpe en la acción con tres miembros bien armados: el Thunder-Bazooka, el Fire Blaster y el Electric Whip, aunque cuentan también con la ayuda de los Special Attack para terminar con los enemigos más duros.

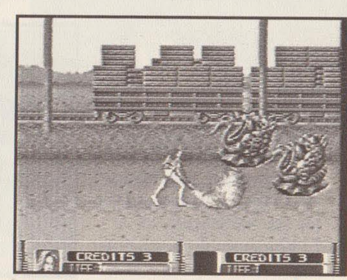


Utiliza el Special Attack para suavizar a los enemigos más duros.

En el modo Arcade hay ocho misiones que superar, en las cuales pueden participar dos jugadores simultáneamente. También puede elegirse la opción de duelo, donde se lucha con cada extraterrestre directamente, o bien la de un participante contra otro. Preocúpate de recoger por el camino las unidades de energía, porque con ellas se incrementa el poder de los Special Attacks; los Life Kits subirán tu nivel de energía.

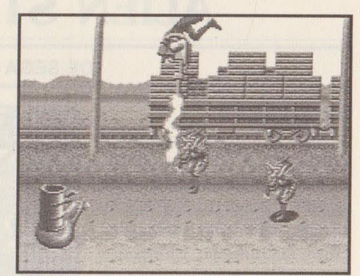
Misión 1: El almacén

◆ La mayor parte de los enemigos de cada misión te atacará moviéndose de izquierda a derecha. Así pues, lograrás eludir sus ataques desplazándote de arriba abajo. Haciéndolo dispondrás de más tiempo para pensar en cómo contraatacar. A medida que los extraterrestres se acerquen a tu posición, sea por la izquierda o por la derecha, podrás



Mantén a los extraterrestres a un lado, o serás atacado por detrás.

disparарles fácilmente, porque se situarán siempre en tu línea de fuego.


El ataque en el aire es efectivo para esquivar a los extraterrestres mientras disparas.

◆ Es mejor mantener todos los enemigos a un lado del personaje. Para lograrlo, salta por la pantalla pulsando el mando en dirección izquierda o derecha, y luego el botón C. También puedes presionar el B para atacar mientras estás en el aire. Mientras estés luchando con uno de los extraterrestres, los demás no esperarán a que termines para moverse y luchar, así que vigila tu espalda.

◆ La puerta del almacén, sobre la que se encuentra la inscripción «AM1», está abierta y no tendrás ningún problema para entrar. Una vez en el interior, la perspectiva será tridimensional.

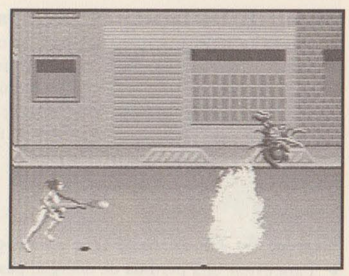
◆ En el modo tridimensional no hay ninguna penalización por destrozo, así que dispara sobre todo lo que veas. Tras desplazarte hacia la derecha, vuelve la cabeza hacia el lado opuesto. Luego, sigue disparando: no debe quedar en pie ninguno de los elementos que contiene el almacén. En el camino de regreso encontrarás objetos escondidos en lugares sobre los que ya has disparado anteriormente. En este nivel debes preocuparte de acabar con los monstruos antes de emprenderla con cualquier otra cosa, porque te harán más daño del que serás capaz de restaurar.

Misión 2: Los suburbios


Este extraterrestre viejo es más fácil de atacar de frente.

◆ Esta misión consta de dos partes: la primera es similar a la anterior, mientras que en la segunda deberás correr, saltar y luchar contra los extraterrestres.

◆ El primer mini-enemigo de importancia aparece al final de la primera área. Tiene el tamaño de un Buick, un rostro envejecido y rayos para defenderse de tus ataques.

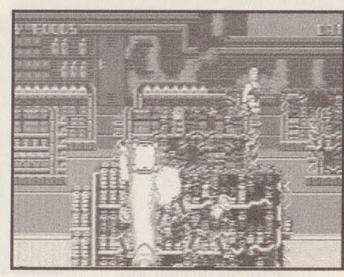

Corre siempre por el lado izquierdo para disponer del tiempo necesario para reaccionar.

◆ Los rayos de su espalda tienen un mayor campo de acción que los demás, por lo que resulta más seguro disparar sobre su cabeza. Mientras lo hagas, retrocede hasta que no te quede más espacio y luego deslízate hasta el lado opuesto de la pantalla.

◆ La segunda parte de esta misión te obligará a huir velozmente del ataque de los extraterrestres. Permanece en el margen izquierdo para apuntarles a medida que se aproximen.

Misión 3: El otro almacén

◆ Su desarrollo es idéntico al de la primera misión: empieza con unos pocos tipos molestos y acaba en una secuencia tridimensional. Repasa los comentarios relativos a la primera fase para encontrar pistas sobre cómo eliminar a los extraterrestres. Recuerda que has de causar tanto daño como te sea posible mientras estés en la tienda, y que cuando regreses sobre tus pasos aparecerán algunos objetos valiosos allí donde hayas disparado anteriormente.


Durante el modo en perspectiva tridimensional, destruye todo lo que puedas.

Misión 4: La tienda de objetos electrónicos

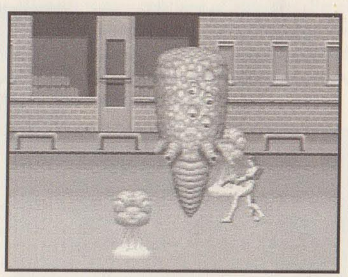
- Tendrás que luchar siempre con cuatro o más extraterrestres al mismo tiempo. Te rodearán, y te será muy difícil seguirles la pista si no les acorralas en una esquina. Eso lo conseguirás moviéndote de izquierda a derecha y disparando incansablemente. Cerca del fin de la misión, ante la tienda de objetos electrónicos, es recomendable utilizar el Special Attack.

Misión 5: El laboratorio biológico

- Para evitar una pérdida de energía, pasa por debajo de los rayos de luz verde cuando parpadeen.
- Permanece atento a la palabra «Help» («ayuda») que saldrá en una de las puertas del decorado. Cuando eso ocurra podrás entrar inmediatamente, accediendo a una nueva batalla tridimensional.

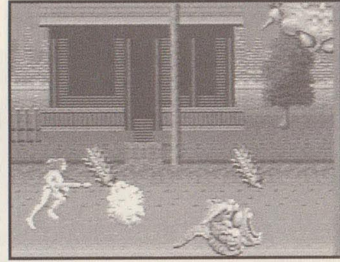
Misión 6: Persiguiendo a la nave alienígena

- Cerca del principio de la misión encontrarás unas cápsulas verdes clavadas en el suelo que te atacarán si te acercas demasiado a ellas. Con un disparo lograrás que se tomen un descanso, pero no las pierdas de vista porque pueden volver a atacar en cualquier momento.
- El gran extraterrestre de rostro envejecido reaparece en este nivel, y su comportamiento es el mismo. Cuando hayas acabado con él deberás enfrentarte a un nuevo enemigo, que tiene forma de embudo.
- Este monstruo dispara láseres mortales desde todos los sitios, y dispone de varios ojos con los que buscarte. Muévete de izquierda a derecha para distraerle mientras le atacas. Por otra parte, éste es buen momento para hacer uso de los Special Attacks de que dispongas, aunque es bueno ahorrar unos cuantos porque los necesitarás más adelante.



Este extraterrestre en forma de embudo dispara bombas mientras te persigue.

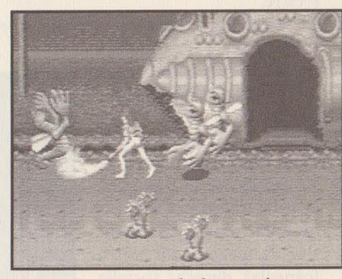
- Lo que sigue es otra carrera rápida por las calles, esta vez persiguiendo a una nave extraterrestre. Permanece de nuevo en el lado izquierdo de la pantalla, para tener tiempo de reaccionar.
- Justo cuando la nave empiece a lanzar barras de metal con pinchos, quédate pegado a un lado, dispárales, y salta sobre las que no exploten del todo. Continúa disparando durante todo el camino: ¡seguro que le das a algo!



Dispara sobre los palos que deje caer la nave extraterrestre, saltando sobre aquellos que no exploten.

Misión 7: Destruir al OVNI

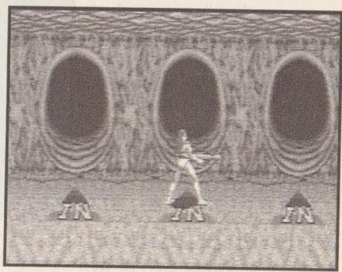
- Los extraterrestres son los mismos de antes. Cuando llegues hasta la puerta de la nave espacial podrás escoger entre luchar contra las hordas de monstruos que salen de ella y te atacan, o iniciar la secuencia tridimensional.
- Cada grupo de extraterrestres está formado por cuatro o cinco miembros, que necesitan de varios impactos para ser abatidos. ¡Lo mejor que puedes hacer es correr hacia la puerta! ¡Una vez terminada la batalla en tres dimensiones, tendrás un encuentro en la tercera fase!



Si no quieres luchar con los extraterrestres que te atacan aquí, corre hacia la puerta.

Misión 8: En el interior de un extraterrestre

◆ ¡Ahora estás en la barriga de un extraterrestre! Después de haber luchado con unos pocos monstruos que te resultarán muy familiares, llegarás hasta la primera bifurcación. Verás entonces dos puertas (de hecho son tubos, creo) que te invitarán a entrar.

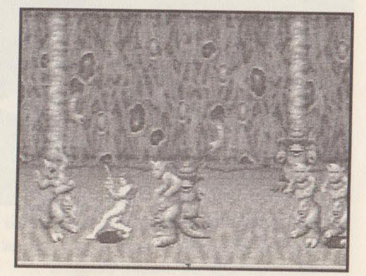


Encuentra el camino apropiado en el laberinto del interior de la tripa del extraterrestre.

◆ Como hay muchos caminos, lo mejor que puedes hacer es elegir uno cualquiera y dejarte llevar. Cada uno de ellos conduce a una secuencia tridimensional, y a una lucha contra extraterrestres y también contra cápsulas que parecen extintores. No te preocupes, porque averiguarás, sin mayores problemas, la forma de llegar hasta el cerebro del extraterrestre.

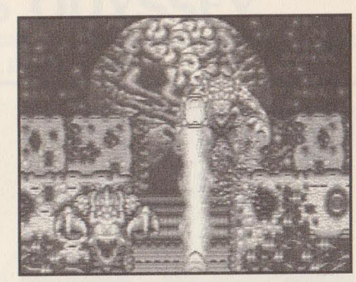
◆ El cerebro, que tiene un solo ojo, se encuentra en un área en tres dimensiones. Tras luchar con lo que parecen ser todos los extraterrestres que quedan en la galaxia, y haberlos exterminado por completo, corre hacia él.

◆ El camino es el siguiente: la primera puerta a la izquierda (batalla tridimensional), luego la del centro (cápsula), derecha (batalla contra extraterrestres), derecha (varias puertas: deberás situarte en el extremo superior izquierdo de la X del mapa), centro (más puertas), izquierda (otra batalla tridimensional), y después a la derecha, ¡justo hacia el cerebro!



Algunas puertas te llevarán a una batalla con extraterrestres en forma de canguro y con cápsulas.

◆ Después de destruirlo y de ser lanzado al planeta, verás una espectacular secuencia de animación y el desfile de los títulos de crédito.

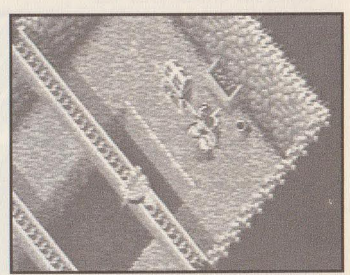


Tras derrotar a la armada de extraterrestres, apunta directo al cerebro.

ARCUS ODYSSEY

DE RENOVATION

Introducción


Abre los cofres del tesoro para encontrar objetos valiosos, incluyendo vidas extra y energía.

Arcus Odyssey mezcla lo mejor de los juegos de rol con los juegos de acción. Al principio, el desarrollo resulta parecido al de Gauntlet, la clásica máquina recreativa, pero las diferencias aparecen poco después. Los niveles son más laberínticos, y disponen de un efecto tridimensional. Puedes hablar con los personajes que vayas encontrando para que te den pistas sobre tu búsqueda. A veces, recibirás objetos muy valiosos de ellos y ocasionalmente incluso te seguirán como si fueran tu sombra, disparando en la misma dirección en que tú lo hagas.

Los otros objetos que recibas o halles por el camino podrán ser usados para aumentar el nivel de energía, eliminar venenos de tu cuerpo, hacerte invencible o convocar espíritus que alejen a los lores oscuros de ti.

La bruja Castomira ha robado la Espada de Luz del rey Leaty, sin la cual el monarca está absolutamente indefenso. Un grupo de guerreros han decidido arriesgar sus vidas para recuperarla. Su viaje les llevará a visitar calabozos y laberintos, evitando trampas y resolviendo acertijos mientras luchan con los monstruos y los lores oscuros de Castomira.

Los guerreros no están indefensos; cada uno de ellos tiene características físicas, armas y magia propias. Jedda posee un poder mágico superior al cuarto nivel, y su arma es la poderosa espada Teamatto. Erin sólo llega hasta el tercer nivel de magia, pero su espada y sus cadenas pueden obrar milagros. Diana alcanza el cuarto nivel de magia, y su dominio del arco es muy útil a la hora de atravesar túneles largos. Bead ha alcanzado el mayor nivel de perfección en las disciplinas mágicas, lo que le permite llegar hasta el quinto nivel; en cuanto a la lucha cuerpo a cuerpo, es capaz de conjurar a Wisp, uno de los lores oscuros, para que luche contra sus enemigos.

Acto 1: El poder de Leaty

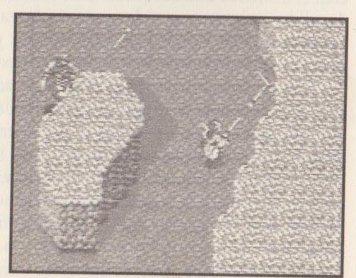
◆ Antes de empezar tu búsqueda, trata de jugar en el primer nivel con cada uno de los cuatro guerreros; de esta forma averiguarás cómo manejan sus armas. Una vez hayas iniciado la partida, no podrás cambiar de personaje. Incluso el código para continuar donde perdiste tu última vida lleva implícitas las señas del héroe que hayas elegido. Un segundo jugador no puede incorporarse a la partida una vez ésta haya empezado, a no ser que ambos competidores utilicen códigos distintos, para personajes también distintos, en el mismo nivel.



La entrada que lleva a la zona siguiente se encuentra bajo la cascada.

◆ La estatua verde que se encuentra ante la entrada al templo subterráneo es la primera que se comunicará contigo: dirá que va a concederte todo su poder, pero nunca lo recibirás.

◆ Ahí va una forma de atravesar el templo subterráneo: desde la entrada, coge el camino de la izquierda, y luego, en la primera bifurcación, ve a la derecha y arriba para encontrar un prisionero que hablará contigo. Luego, vuelve por donde viniste y sigue la bifurcación hasta llegar a una habitación en la que se encuentra un baúl (los objetos que verás en los baúles están dispuestos aleatoriamente en cada partida). Sal de esta habitación y sigue el camino que va hacia arriba. En la siguiente bifurcación, ve a la derecha para encontrar otro baúl. Después, sal de este callejón sin salida y desplázate de nuevo hacia la derecha. En la siguiente encrucijada elige el camino que va hacia la derecha y que lleva hasta el extremo superior de la pantalla, pero ten cuidado con una gigantesca rana que requiere cuatro o cinco impactos para ser eliminada. En esta área encontrarás una cascada con una entrada falsa debajo; hazte con el baúl que escondía y sal por donde viniste. Después, coge el primer camino de bajada y síguelo hasta el final. En la próxima bifurcación elige el tramo de la derecha (aunque los dos pasajes llevan a la misma área), y anda hasta la cascada para coger un baúl. Luego ve a la otra cascada (hay un cofre a la izquierda del camino). Cuando te acerques, recibirás un mensaje que te dirá que esta cascada suena diferente: deberás entrar en ella para acceder a la siguiente área.



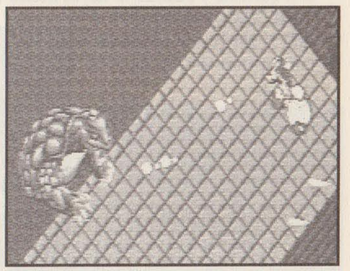
Puedes hacer rebotar las flechas en los muros para acabar con los enemigos.

◆ Después de atravesar la entrada que está por debajo de la cascada, verás un guardián rojo. Si tienes una de las armas menos efectivas, necesitarás dispararle varias veces; ten en cuenta que las flechas son más eficaces si te ocultas tras la barrera. Si no las tienes, atácale igualmente, y utiliza la barrera para protegerte.

Acto 2: Una cueva perdida

◆ Al principio de este nivel el decorado estará formado por un mar embravecido. Lo primero que tienes que hacer es encontrar algo con que abrir la prisión. Para hacerlo, toma el segundo camino hacia la derecha y síguelo hasta encontrar un baúl que contiene la llave que necesitas. Puedes seguir recolectando objetos de otros baúles dirigiéndote hacia arriba, pero te arriesgarás a ser alcanzado por muchos enemigos.

◆ Para encontrar la prisión, retrocede hasta el principio de la fase. Recuerda que los contornos del camino estaban formados por ladrillos, así que si encuentras otra cosa es que te has equivocado de camino. Ya en la entrada, ve hacia la izquierda, luego toma el siguiente camino en la misma dirección, después coge el de la derecha, y entonces ve a la izquierda para encontrar el área de la prisión. Tras abrir las puertas de las cel-



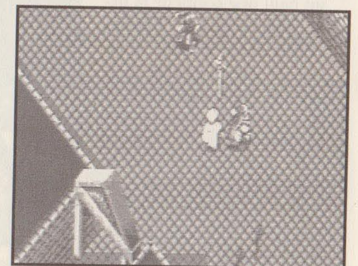
Mantén las distancias con esta tortuga, y guía las bolas de fuego de Fureya hacia ella.

das debes hablar con todos los reos, porque te darán pistas que te ayudarán en tu búsqueda. Fureya Ashinae se ofrecerá para ayudarte. Deja que lo haga; su habilidad es la de disparar en la misma dirección que lo hagas tú, con lo cual podrás defenderte y atacar mucho mejor.

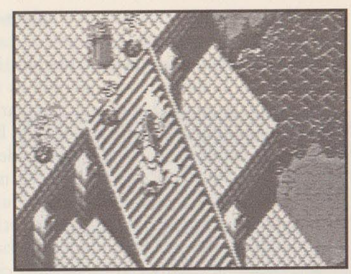
- Uno de los prisioneros te dará una pista sobre dónde se encuentra la llave de la salida. Busca el puente, que está en la esquina superior izquierda del área, y verás como cerca de ahí la localizas. La mayoría de los caminos llevan a otro, así que simplemente escoge el itinerario más apropiado para ti. Tras dar con la llave ve inmediatamente a la salida.
- La enorme tortuga dispara en todas direcciones. Tú permanece cerca de la parte superior y usa las bolas de fuego de Fureya para atacar al enemigo. Cuando la venzas, caerá al agua; salta entonces sobre su caparazón para realizar un viaje movidito, en el que serás atacado por reptiles poco amistosos que saldrán del agua y te dispararán. Quédate cerca del centro y prepárate para darte la vuelta y atacar en cuanto aparezcan. La munición es ilimitada, así que dispara tan rápido como te sea posible porque seguro que darás a varios sin que ni siquiera te fijes demasiado.

Acto 3: Un mal sueño

- Para empezar, coge la Espada del Héroe. ¿Cómo? Sube las escaleras de la izquierda, y cuando lo hayas hecho ve hacia la derecha y sube por los escalones. A la izquierda está la puerta de la habitación donde se esconde la espada.
- Desde allí, ve hacia la derecha por la segunda escalinata y luego abajo en la misma dirección. Entonces estarás cerca de la entrada, pero en lugar de bajar por los escalones, sigue el camino que rodea la base de la pirámide hasta la esquina superior derecha. La escalera es aquí tremendamente larga, y lleva directamente a la cumbre; en este punto será recomendable que utilices la Poción del Invencible, pero no lo hagas demasiado pronto o su efecto desaparecerá cuando te enfrentes a los enemigos que están en lo más alto. En la base de las escaleras, y a la izquierda, está Nadiru. Se trata de la chica que liberaste de la prisión en el primer nivel. Cerca de esa zona, y a la derecha, hay una puerta tras la cual encontrarás una habitación repleta de baúles. El número de objetos que puedes llevar encima al mismo tiempo es limitado, así que tendrás que decidirte sólo por algunos de ellos. Asegúrate de conseguir lo más vital, especialmente las Dolls of Life (muñecas de vida) y las Lamps of Life (lámparas de vida). Por otra parte, si encuentras un Magic Power Crystal (cristal de poder mágico), siempre podrás utilizarlo para incrementar tu poder mágico. Una vez hayas realizado todas estas operaciones, regresa hasta la cumbre de la pirámide y coloca la Espada del Héroe en el pedestal para abrir la puerta.

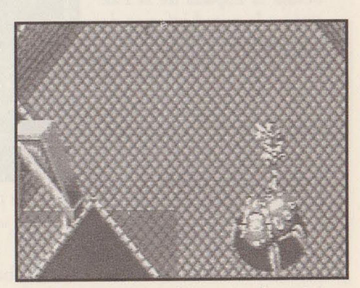


Cada uno de los cinco niveles de este acto contiene una espada que abre la salida.



En lo alto de esta larga escalinata te rodearán muchos enemigos.

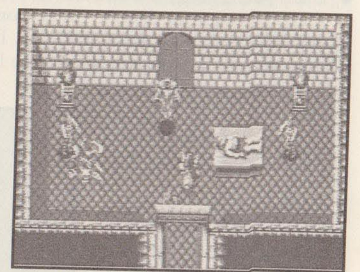
- Dicha puerta lleva hacia otra área laberíntica. Desde la entrada, dirígete al extremo superior derecho para encontrar la habitación en la que se encuentra la Espada de la Ambición. Entonces, vete al lado opuesto para atravesar la puerta de salida, que lleva hacia otro laberinto. Hay muchas zonas que explorar, pero los tesoros que ocultan no son demasiados y los peligros son extremos.
- La tercera área está llena de momias y espíritus. Sigue el camino hasta la primera habitación grande, y luego avanza pegado al muro de la derecha. En la próxima bifurcación elige el camino que va arriba, y encontrarás una sala con la Espada de la Oscuridad. ¡Pero hay



Dispara hacia abajo para destruir rápidamente a la araña.

malas noticias! Te encontrarás a solas en una habitación con una araña tremendamente grande, y no podrás hacer otra cosa que enfrentarte a ella para llegar al próximo laberinto. Por lo que respecta al temible monstruo, la única táctica posible es disparar constantemente hacia abajo, y si se acerca demasiado, cambiar de área sin asumir riesgos.

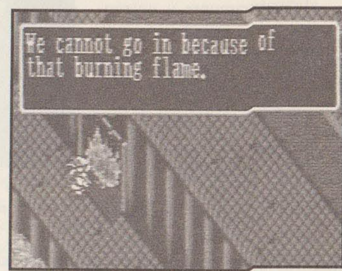
- En la cuarta área deberás encontrar la Espada del Luchador para abrir la puerta de salida, que está justo a la derecha de la entrada. El suelo de este nivel es de color rojo oscuro, con manchas negras. Desde el inicio, cíñete al muro derecho hasta alcanzar una gran habitación que está a la izquierda. Desde allí dirígete a la derecha por un estrecho pasadizo, y atraviesa la bifurcación. En esta zona hay unos cuantos reptiles de dos patas y color verdoso, así como una ciénaga. Sigue el camino que da vuelta a una casilla de agua. Cuando bajes, encontrarás el estrecho sendero donde está la espada; cógela y dirígete inmediatamente después a la salida más próxima.
- Aquí, las cosas van de mal en peor. El siguiente laberinto que encuentres tiene múltiples salidas. El suelo está formado por ladrillos azules, y hay antorchas colgando de las paredes. La puerta que necesitas encontrar en primer lugar está en el extremo izquierdo de esta área, guardada por otro de esos reptiles verdes de dos patas. Tras dispararle, aparecerá un pedestal para la Espada de la Oscuridad. En este laberinto deberás localizar la Espada de la Paz. Tras cogerla, corre hacia la izquierda o hacia la derecha para evitar los barriles que caen de arriba abajo.
- La puerta tras la cual se oculta la Espada de la Paz está en la mitad inferior de esta área, y lleva a una habitación donde Yodi te espera para luchar. Podrás vencerla fácilmente si escoges un par de Magic Power Crystals y le disparas (selecciona el segundo de la izquierda en la pantalla de objetos), gracias a lo cual tu nivel de energía mágica subirá hasta 2. En caso contrario, la batalla se alargará y deberás enfrentarte a otros dos tipos. Cuando derrotes a Yodi, coge una gema Power-Up y vete a la siguiente fase.



Yodi te pondrá en un serio aprieto a no ser que utilices algunos cristales mágicos.

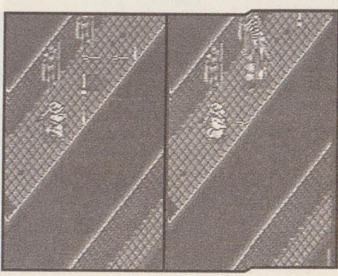
Acto 4: La llama perversa

- Tenemos entre manos otro nivel tan complejo como cuatro o cinco juntos; aunque es largo y difícil, con reflejos rápidos y un poco de magia podrás superarlo.
- Mientras estés atravesando el laberinto, ten mucho cuidado con los círculos oscuros del suelo, porque de ellos surgen serpientes a las que debes disparar tan rápido como te sea posible.
- Para encontrar el Water Gate Charm (puente encantado de agua) que necesitas para atravesar el fuego, sigue estas instrucciones: ve hacia la derecha, sube por la pendiente, y luego muévete a la izquierda para hablar con Nadiru. Él te facilitará una pista sobre tu objetivo en este nivel. Luego, coge el camino de la izquierda, atraviesa el puente rojo y síguelo hasta encontrar otro.



El Water Gate Charm te ayudará a derribar los muros que contienen el agua.

- A la siguiente bifurcación después de este segundo puente (con dos estatuas en la esquina), gira hacia la derecha, sigue todo recto y llega tan lejos como puedas. Tendrás que torcer y seguir un camino lleno de estatuas; verás que salen del suelo muchas serpientes, así que prepárate para esquivar los círculos negros. Sigue en la misma dirección hasta la esquina superior izquierda. A medida que vayas descendiendo, irán apareciendo a la izquierda los contornos de una puerta, al lado de la cual se encuentran dos cajas azules sobre un muro. A no ser que necesites coger uno o dos tesoros, olvídate de todo y camina recto; te verás frente a lo que parece un callejón sin sali-



Quédate en los círculos oscuros y dispara hasta que las serpientes salten.

da con una gigantesca escalera. Allí se te preguntará si quieres luchar para continuar avanzando. Responde afirmativamente y enfréntate a los guardias; eso sí, antes de que la cosa vaya a mayores, utiliza un par o tres de los Magic Crystal Powers. Cuando hayas acabado con tus adversarios podrás coger el Water Gate Charm.



Tras coger el Water Gate Charm, dispara contra las puertas.

◆ Ahora vienen las malas noticias: tienes que regresar hasta el inicio del nivel, derribando por el camino algunas de las barreras que bloquean el agua. Si es necesario, sigue las instrucciones que se han dado unos párrafos atrás. Después de salir de la espiral y del salón de las estatuas, desciende hasta el segundo desvío a la derecha (a la izquierda, no obstante, de la pantalla), y verás el puente que está bloqueando el agua, el cual debe ser destruido. También hay un cofre allí que contiene un objeto muy valioso (siempre que no lo poseas ya). Sigue el camino marcado por el agua para asegurarte de que sigue fluyendo; desde donde estés, deberás ir hacia abajo y coger el primer desvío hacia la derecha, atravesando el puente, para encontrar un muro, y luego otra vez a la derecha y abajo, cruzando también el puente, con lo que encontrarás otro muro (a la izquierda de la pantalla). Justo por debajo de dicho muro hay otro más, y el siguiente está cerca del sector derecho de la imagen. Cuando llegues hasta él, deberás hallarte en el extremo opuesto de donde empezaste; sigue bajando y atraviesa la puerta.



Aléjate de este reptil mutante; así podrás esquivar sus bolas de fuego.

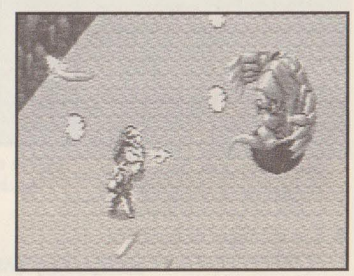
◆ ¡Hum!, aparece un monstruo enorme. Es un buen momento para utilizar los

cristales mágicos. El poder extra de disparo hará mucho más fácil abatir al reptil; como siempre, y para tener tiempo de reaccionar, permanece alejado mientras le atacas.

Acto 5: La llegada

◆ En la esquina superior derecha encontrarás dos seres dispuestos a colaborar. Keyami, uno de ellos, está listo para acompañarte en tu búsqueda. Sus armas serán de gran utilidad cuando os enfrentéis a los nuevos adversarios. Una vez se haya incorporado, desplázate hacia arriba y a la izquierda, y luego hasta el extremo superior derecho; allí encontrarás un enorme edificio de ladrillos. Rompe los bloques de hielo del interior, y luego busca y destruye cinco cristales del exterior. La salida aparecerá en la esquina superior derecha, donde unas escaleras de color marrón te llevarán hasta la próxima batalla.

◆ La serpiente (bueno, ¿y a ti qué te pareció que era?) escupe primero fuego, y luego una ráfaga de disparos azules. Quédate casi en lo alto de las escaleras y deja que sea el propio Keyami quien la destruya. Justo al lado del enemigo está Ginoban, un pequeño ser negro que pronto se convertirá en un problema importante.

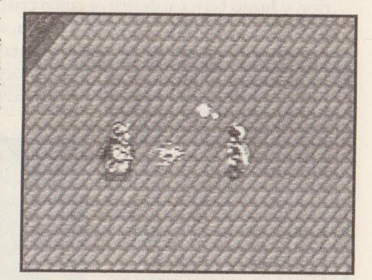


Ginoban empieza siendo una mujer pequeña y acaba transformándose en un repugnante insecto.

◆ Ginoban cruzará unas palabras contigo antes de transformarse en, bueno, algo que parece un insecto de ocho patas y que da vueltas sobre sí mismo mientras dispara en todas direcciones. La única esperanza está en tu habilidad: presiona rápidamente el botón del mando y esquiva con la mayor precisión posible los ataques del enemigo (a no ser que te quede algún poder mágico que utilizar). Afortunadamente, éste es el último enemigo del nivel y tras haber acabado con él se te facilitará un código de acceso... aunque tendrás que despedirte de Keyami, ya verás.

Acto 6: Esbirros oscuros

- Esta fase es más sencilla que las anteriores por cuanto no tienes que preocuparte de si te pierdes en un laberinto. Por otro lado (¡no todo iba a ser bueno!), los enemigos son mucho más difíciles de abatir, empezando por los de la habitación de las estatuas.
- Los enemigos de este nivel no dispararán hasta que puedas verlos. El truco está en moverse lenta y cuidadosamente, de forma que tan sólo te enfrentes a un monstruo en la pantalla. En la primera habitación, la de las estatuas, ve primero a por la que se encuentra arriba, para luego concentrarte en las otras dos. Si te sales del centro de la sala serás atacado por las estatuas en todas direcciones.
- El secreto para vencer a las arañas reside en conocer sus pautas de comportamiento. Nunca se dan la vuelta ni disparan sus redes diagonalmente, así que mientras permanezcas a su lado estarás a salvo. Por cierto, cuando veas una (y recuerda que siempre debes atacarlas una por una), acércate a ella lentamente y dispara hasta que estalle; si corres hacia el centro de la habitación, te atacarán todas de golpe y lo pasarás muy, muy mal. Sigue estas indicaciones hasta que no quede ni una sola araña.



Fureya tenía un arma muy útil cuando estaba en tu equipo, ¡pero ahora es un problema!

- Los enemigos de la siguiente habitación son similares a los anteriores, y por ello es más conveniente atacarles uno a uno. Los círculos blancos del suelo indican dónde se esconden las serpientes, que saltan y disparan anillos de energía. Intenta esquivarlos, pero procura no atraer a ninguna de las serpientes que están fuera de la pantalla. Toma nota de que también ayuda el hecho de disparar diagonalmente, aunque resulta bastante difícil con determinados modelos de controlador.
- En la tercera habitación te reencontrarás con Fureya, pero esta vez, en lugar de ayudarte, te atacará. ¿Recuerdas esas maravillosas bolas de fuego que eran tan útiles con los demás enemigos? Bien, ahora las usará contra ti. Si no tienes unos cuantos Magic Power Crystals, mejor será que dispongas al menos de la Lamp of Life, o de la Doll of Life... porque las necesitarás. Con estos objetos, o simplemente con la magia activada, permanece a su derecha y dispara como un poseso. La chica requiere un buen número de impactos para ser destruida, y las malditas bolas de fuego te perseguirán infatigablemente, así que ve con mucho cuidado. Tras su despedida (elocuente), corre hacia la puerta, porque los disparos que queden en el aire te seguirán.

- Lo que viene ahora es el tejado, donde te espera un enorme guardián. Dicho guardián tiene tres secuencias de ataque: en la primera utiliza una ola de llamas azules, que crecerá notablemente pero se desvanecerá con rapidez poco después; en la segunda una gran bola de fuego, que también aguanta muy poco. La más peligrosa es la última secuencia, en la que dos misiles blancos te persiguen incansablemente. Si dispones de un arma de largo alcance, como el arco, permanece lo más alejado posible del enemigo y dispárale siempre que tengas ocasión de hacerlo. Repentinamente serás atacado por cuatro misiles, y no dos, momento en el cual tu adversario avanzará con mayor rapidez. Será entonces cuando tengas que moverte y disparar muy velozmente si quieres sobrevivir.

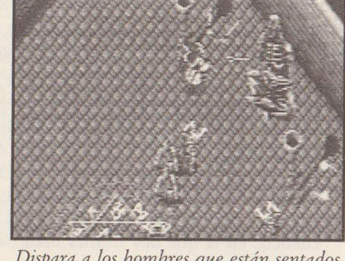


Un enorme guardián con armas muy poderosas te espera en el techo.

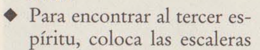
Acto 7: El castillo de las pesadillas

- Vete hacia la derecha para hablar con Nadiru, que balbuceará algo sobre matar a tres oscuros espíritus condenados, que proporcionan la vida eterna a Castomira. Baja hasta el centro del camino para dirigirte más tarde hacia la derecha. Entonces, sigue las casi invisibles guías que llevan hasta la puerta negra, en el interior de la cual hallarás criaturas que se mueven lentamente y a las que pareces atraer. Corre con rapidez hacia el muro trasero de la habitación y dispara, también con rapidez, sobre el anciano que está sentado con las piernas cruzadas. En el instante en que le destruyas, el resto de las criaturas de la sala caerán también. Una vez superado este punto, regresa por donde viniste. Cuando alcances el área central donde la estructura de huesos casi toca el techo, ve hacia la iz-

quierda e intenta llegar hasta el extremo superior de ese lado atravesando un puente verde, y entonces sigue el camino que, de bajada, lleva a la parte izquierda, donde te verás frente a una habitación similar. Ataca de nuevo lo más rápido que puedas al hombre que está sentado, y entonces inicia la búsqueda del tercer espíritu condenado.

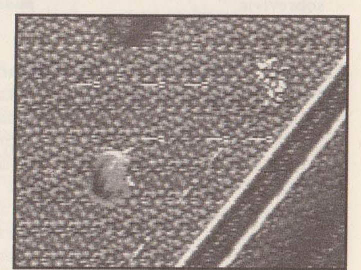


Dispara a los hombres que están sentados al fondo de la habitación para destruir a todos los enemigos que hay en la pantalla.



◆ Para encontrar al tercer espíritu, coloca las escaleras en lo más alto de la estructura de huesos. Sube y sigue el camino que lleva a la última sala, donde reaparece el conocido y repugnante ser semejante a un insecto. Camina a su alrededor y ataca velozmente al hombre sentado. De nuevo, cuando le hayas destruido se esfumará la otra criatura. Tras una pequeña batalla más habrás completado el nivel.

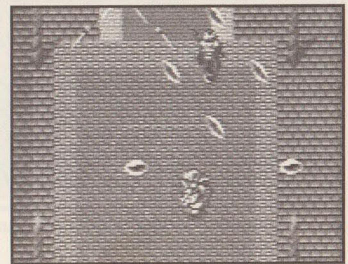
◆ Después de destruir al tercer espíritu, dirígete hacia la estructura de huesos, y tuerce a la derecha cuando llegues a su base. Sigue ese camino, atravesando un pequeño puente, y luego desvíate de nuevo hacia la derecha. Allí, quédate pegado al muro que está debajo del personaje, y síguelo hasta la próxima batalla, que empezará con la aparición de una criatura verde. Ésta, cíclica y lentamente, sale del suelo, escupe algo indefinible, y luego vuelve a esconderse. Muévete formando un cuadrado a su alrededor, y cada vez que toques una de las esquinas imaginarias dispara un poco, para luego correr hacia la siguiente. Incluso si no tienes un nivel de magia demasiado elevado podrás deshacerte de él tras haber superado tres esquinas.



Tras destruir a los tres hombres sentados, lucha con este monstruo en la esquina inferior derecha.

Acto 8: La luna llena

◆ Necesitas escalar hasta lo más alto de este templo para encontrar a Castomira y destruirla. El camino es bastante recto, si exceptuamos determinados túneles adyacentes donde se encuentran algunos cofres de valor. El primer enemigo que verás es parecido a un guantelete de metal, y dispara bolas de fuego que sólo se desplazan en diagonal. Los monstruos de este tipo que vayas encontrando serán difíciles de destruir, pero fáciles de esquivar.

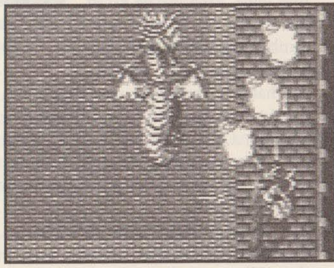


Necesitarás unas cuantas Dolls of Life y Lamps of Life para vencer en la batalla contra Castomira.

◆ Si te queda espacio para más objetos, asegúrate de buscar en todos los cofres. La Doll of Life y la Lamp of Life serán los objetos que te resultarán más útiles a la hora de luchar contra Castomira. Y aunque tengas las manos y los bolsillos llenos, asegúrate de que no te dejas nada importante por el camino. Siempre puedes dejar un elemento poco necesario para recoger uno de los imprescindibles.

◆ Castomira pronunciará un largo discurso antes de iniciar su ataque en tres fases. Deberás contestar siempre que no a las dos preguntas que te formulará; de lo contrario, Castomira tendrá derecho a robar tus poderes, y aunque te prometa una vida mejor, se llevará la tuya. Eso te deja con una única opción: volver al principio del nivel.

◆ En la primera fase de su ataque, Castomira aparece y desaparece en diversas zonas de la pantalla. Cada vez que salga te disparará



Castomira se transforma en un dragón durante la segunda parte de su secuencia de ataque.

unos diamantes, que luego se dividen en cuatro. Resulta difícil esquivarlos aunque te hayas aprendido sus rutinas de movimiento, así que concéntrate en atacar a Castomira. Tras repetir esta secuencia cuatro o cinco veces, se iniciará la segunda fase.

- Iniciada la segunda fase, Castomira se transformará en un dragón y, no es ninguna sorpresa, disparará bolas de fuego que se dividen en tres para luego aumentar de tamaño e impedir prácticamente cualquier movimiento. ¡Ésta es la razón por la que guardaste las Lamps y Dolls of Life! Vigila atentamente tu nivel de energía: unos pocos impactos te arrebatarán dos o tres puntos de vitalidad, así que cuando te queden tres o cuatro, utiliza la Lamp of Life.
- Un botón de fuego bien engrasado hará notablemente más fácil la batalla entre tú y tu tumba.
- La tercera fase te sitúa en un nuevo campo de batalla, con la luna como decorado. Ahora, Castomira tiene tres armas disparando al mismo tiempo. Hay enormes cañones que están inicialmente al lado de su cuerpo de insecto, y que después se desplazan hacia los muros. También verás un grupo de cuatro estrellas rodeando a tu enemiga, primero muy cerca de ella y luego un poco más lejos. Finalmente están las bolas de fuego, que también aparecen en círculo pero que luego se acercan hacia ti (momento que eligen para estallar en cuatro esferas más pequeñas que son aún más difíciles de esquivar). De nuevo, «sobrevivir» es el lema del juego. Vigila atentamente el nivel de energía (ayudaría tener cerca a un amigo que lo hiciera por ti). Deberías disponer, por lo menos, de tres objetos para superar esta secuencia, sean Dolls of Life o Lamps of Life.



La luna se convierte en el decorado de esta tercera fase de la batalla.

- Si consigues seguir con vida ganarás, pero nunca dejes de disparar a Castomira. Al acabar con ella, verás un largo mensaje final y los títulos de crédito completos.

¡Trucos increíbles!

- ¡CÓDIGOS DE ACCESO!

En caso de que no hayas logrado superar ni tan siquiera el primer nivel, aquí van algunos códigos que te ayudarán a avanzar. Todos ellos son para Erin Gashuna, y te situarán al principio de cada escena. Acto 2: ICXEBAACZH; Acto 3: IMUJBGAFS4; Acto 4: KUUBBBUKTU; Acto 5: KTUHAIQSVF; Acto 6: KIQAAIQW4U; Acto 7: KIQAAIQW4U; Acto 8: KKRBERU1XO.

BATMAN

DE SUNSOFT

Introducción

Batman hizo historia en los estrenos veraniegos cuando se produjo su adaptación de los cómics al cine. Ahora llega a Mega Drive, y parece que su éxito será igualmente considerable.



Durante el nivel a bordo del Batwing, tendrás misiles con los cuales defenderte.

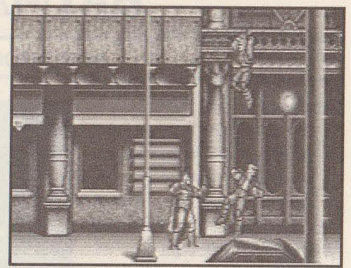
Batman, el juego, sigue la misma línea argumental de la película, olvidando sólo algunos personajes secundarios. La mayor parte del desarrollo es similar al del juego Shinobi: irás escena tras escena buscando al Joker y golpeando a sus sicarios. Mientras caminas dispones de un número limitado de Batarangs, similares a los Shurikens del Shinobi, para lanzar a tus enemigos. También puedes utilizar tus puños y dar patadas. Hay dos niveles en los que no vas a pie: uno escenifica la persecución conduciendo el Batmobile; el otro representa una confrontación en el cielo a bordo del Batwing. Mientras estés en cualquiera de los dos vehículos, tendrás a tu disposición metralletas y cohetes.

Siete niveles de acción te aguardan, con sus excelentes gráficos oscuros y mucha variedad. Empiezas en las calles de Gotham, y terminas en la Catedral, donde debes salvar a Vicky Vale, vengar la muerte de tus padres y restablecer el orden en la ciudad de Gotham.

Nivel 1: Las calles de Gotham

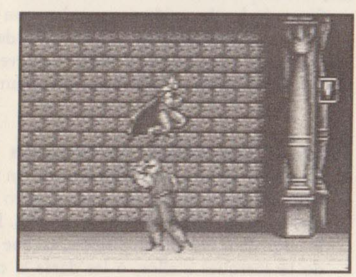
◆ El primer nivel es, definitivamente, un mero calentamiento. El último enemigo puede ser un poco difícil, pero hay una forma segura de eliminarle: guardar los Batarangs necesarios. Los enemigos que encontrarás a lo largo de la fase llevan pistolas, así que no te lo pienses dos veces cuando te acerques a ellos, o les darás el tiempo necesario para disparar. Mientras andes y no te detengas por nada (bueno, sólo para golpear) no tendrás problemas para superar el nivel. Eso sí, toma precauciones cuando te encuentres con los tipos que se dejan caer desde arriba, porque lo

harán siempre que pases por debajo de ellos. La táctica para derribarles es detenerse justo al alcanzarles y golpearles duramente.



No pares de moverte. Detente sólo para golpear a los pistoleros.

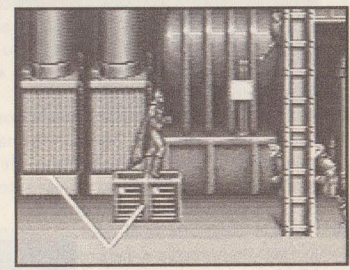
- Encontrarás un símbolo de Batarang al final de esta fase. Salta y cógelo para añadirlo a los cinco que ya tienes.
- Fíjate en que puedes dar tanto saltos largos como saltos cortos, dependiendo del tiempo que presiones el botón correspondiente. También puedes retorcerte en el aire (hayas saltado largo o corto, no importa) pulsando por segunda vez el botón una vez iniciado el salto. Tómate la molestia de practicar ambas modalidades, pues su dominio será de un valor incalculable durante el juego.
- Puede resultarte difícil acercarte al enemigo final, pero para eso se han diseñado específicamente los Batarangs. Quédate en el extremo izquierdo de la pantalla y espera a que sea él quien se acerque; cuando llegue al centro, agáchate y dispara un solo Batarang. Cada uno de ellos hará que retroceda un poco. Si se va por la izquierda, espera a que reaparezca para continuar con tu ataque, o de lo contrario no surtirá efecto alguno. Debes disponer de diez Batarangs, que le quitarán siete de sus ocho puntos de impacto. Para arrebatarle el último, salta y cae justo encima de él; deberás repetir esta acción un par o tres de veces para eliminarle del todo. También puedes utilizar esta táctica el resto de la batalla, si quieres ahorrarte los Batarangs. En caso de que tu nivel de energía sea bajo al empezar el enfrentamiento, coge directamente el corazón que hay encima de ti, pero no te hagas con el otro hasta que lo necesites o hayas destruido al enemigo. Recibirás cinco Batarangs más al empezar el próximo nivel, dependiendo de la cantidad disponible en esos momentos.



El primer enemigo final es fácil de derrotar, limítate a saltar sobre él una y otra vez.

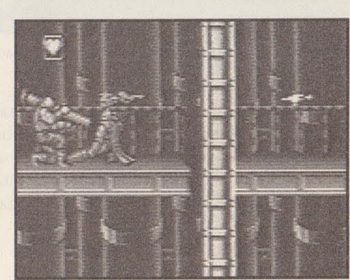
Nivel 2: Industrias Químicas Axis

- En esta fase se introducen unos cuantos obstáculos nuevos. El primero está formado por un par de hombres que corren hacia ti y se deslizan luego por el suelo para golpearte los pies; asegúrate de saltar en cuanto inicien la maniobra, si no te encuentras sobre una caja. También conocerás los cañones láser poco después de empezar. Están preparados para disparar constantemente un rayo que rebota en los muros y en el suelo. Cuando te enfrentes al primero salta hasta el tubo y golpea el cañón, luego retrocede uno o dos pasos a la derecha, y finalmente salta y da una vuelta en el aire (como ya se ha indicado, eso se logra pulsando el botón de salto una vez y después otra). El tubo explotará y podrás aterrizar tranquilamente en el trozo que quedará intacto. Si no caes sobre él, utiliza el garfio para auparte. Desde el trozo de tubo podrás realizar otro salto y otra vuelta en el aire para caer sobre las cajas de la derecha.



Puedes esquivar fácilmente a los hombres que se deslizan por el suelo manteniéndote sobre las cajas.

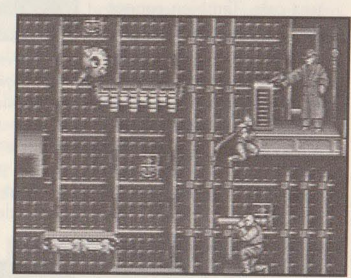
- Casi todos los restantes cañones láser de este nivel pueden ser destruidos saltando y golpeando.
- Los hombres que llevan un bazooka se arrodillarán



En el piso superior de las vigas, coge el corazón que hay a la izquierda.

frente a ti justo antes de disparar. Cuando veas que lo hacen, agáchate por debajo del cohete, y en esa posición da patadas unas cuantas veces.

- En lo alto de la estructura de vigas, donde aparece el primer hombre armado con un bazooka, hay un corazón. Para hacerte con él, y tras saltar hasta llegar al último nivel, ve a la izquierda en lugar de a la derecha y golpea al tipo del bazooka. Entonces, vuelve a saltar; pero esta vez para coger el corazón. Mientras estés caminando hacia la derecha verás una serie de conductos que llevan a varias partes del nivel; saltando de forma que alcances el extremo derecho de la pantalla caerás por uno de los tubos, precisamente el adecuado, antes de que el rayo láser tenga ocasión de alcanzarte.
- Después de haberte deslizado por el conducto, verás un símbolo de Batarang por encima del hombre del bazooka de la izquierda. Ten en cuenta que la mayoría de los tubos de este nivel estallan tarde o temprano, aunque les verás parpadear antes de que lo hagan, así que apártate en cuanto te des cuenta de ello.
- Cuando llegues al final de la fase encontrarás a Jack Napier (que pronto se convertirá en el Joker) paseándose sobre una altísima plataforma que está en el lado derecho. Estáte atento, pues tienes un rayo láser apuntando directamente a tus sesos, protegiendo a Napier, y hay un tipo armado con un bazooka a tu derecha. Es casi imposible llegar hasta el Joker sin recibir un impacto o dos, afrontémoslo; pero la forma de alcanzarle recibiendo el menor daño es posible saltando sobre el hombre del bazooka, abatiéndole, y realizando entonces un salto aún mayor, a la vez que disparas un Batarang hacia donde se encuentra Jack. Toma nota: el láser sólo custodia la plataforma, así que nunca se acerca a la zona del bazooka.

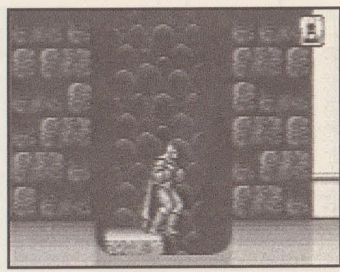


Salta sobre los tipos del bazooka para disparar a Jack.

Nivel 3: El museo Flugelheim

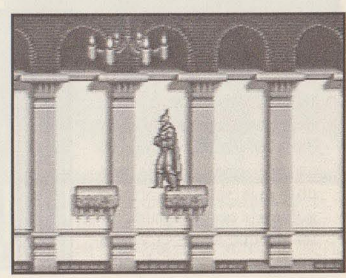
- Patea sin contemplaciones a los tipos que te atacan con un hacha. Acabarás con ellos tras haberles atacado cuatro o cinco veces.

- Puedes quedarte en el borde del precipicio, con un pie fuera, lo que te ayudará a ajustar bien los saltos largos.
- Tras haber atravesado la mitad del museo tendrás que subirte a unas plataformas móviles. Las puntas que hay en el extremo superior son mortales, así que ten cuidado y no te acerques nunca a ellas. Para conseguir la vida extra que hay a la derecha de la primera plataforma debes quedarte en el lado izquierdo de la misma hasta que alcance su posición más baja. Entonces, golpeando ligeramente el botón da un salto corto hacia la derecha. Desde la primera plataforma de la izquierda camina hasta la de la derecha, sube, y haz lo mismo en la que está arriba. Prepárate para enfrentarte a uno de los tipos que te atacan con un hacha mientras asciendes, y no olvides coger el símbolo del corazón para que aumente tu nivel de energía. Lee la sección de Trucos Increíbles para ver cómo obtener el número máximo de vidas en esta zona.



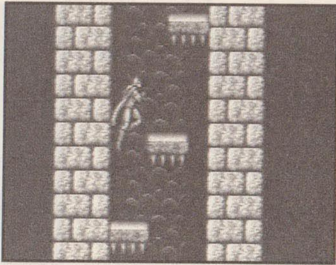
Para dar este salto y coger la vida extra, quédate con un pie fuera de la plataforma.

- Las plataformas móviles cerca de las lámparas son dificilillas. Si saltas a la primera de ellas y permaneces en su extremo derecho (con un pie fuera) podrás activar la lámpara, haciéndola caer acto seguido; pero recuerda que debes apartarte rápidamente para no acabar debajo de ella. Si hay enemigos a la vista debes saltar (cayendo sobre ellos) y utilizar el Batarang.
- Tras esquivar todas las lámparas deberás atravesar más plataformas. La vida extra de la derecha está custodiada por un tipo ar-



Quédate con un pie sobre esta plataforma, y muévete luego a la derecha para esquivar la lámpara.

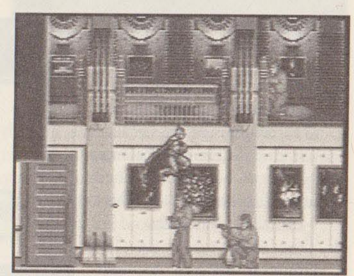
mado con un hacha, pero piénsalo bien antes de lanzarte: probablemente no valga la pena arriesgarse a perder una vida (o más) por otra. Afortunadamente, estas plataformas son más fáciles que las anteriores; limítate a saltar sobre ellas, de izquierda a derecha, hasta llegar a lo más alto. Mientras estés sobre la última plataforma (en el lado izquierdo), podrás golpear al tipo del hacha.



La estructura de las segundas plataformas es más simple que la de las primeras.

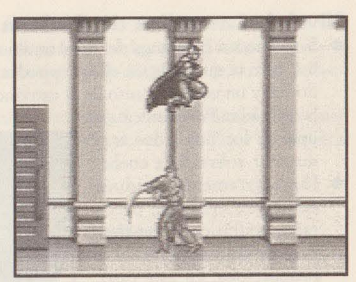
Por lo demás, lee la sección de Trucos Increíbles que está al final de este capítulo para saber cómo obtener el mayor número posible de Batarangs. Con ellos, será mucho más fácil sobrevivir en el área siguiente...

- Hay dos enemigos de gran tamaño al final de este nivel. Si te has hecho con todos los Batarangs, no tendrás mayores problemas en derrotarles; simplemente, agáchate y dispara un Batarang cada vez, desde el lado derecho, hasta que el tipo se quede sin energía. Recuerda que los Batarangs no dañarán a tu enemigo si no se le ve en la pantalla, así que olvídate de experimentos raros. Si quieres cargártelos utilizando los puños, te divertirás un poco con el primer tipo... pero no con el segundo.
- El primer enemigo lleva una espada y camina sigilosamente cerca, muy cerca de ti. Golpearle de frente es casi imposible, aunque de vez en cuando puedes darle un par de patadas. De todas formas, resulta mucho más seguro saltar y golpearle por la espalda antes de que se dé la vuelta, momento en el cual saltarás por encima de él otra vez. Quizá te ayude dar un giro en el aire (pulsando



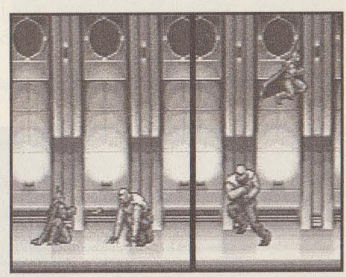
Los pistoleros son realmente fáciles de derrotar si saltas y después caes sobre ellos.

el botón de salto una segunda vez, como se ha dicho ya) a la hora de calcular el espacio necesario. También puedes quitarle energía si aterrizas justo sobre su cabeza; claro que si te desvías un poco, serás tú el herido.



Salta y cae directamente sobre este espadachín para dejarle sin energía.

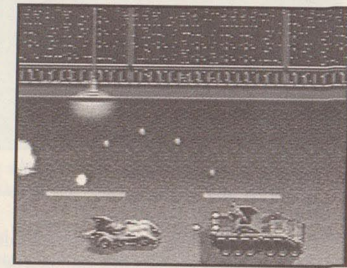
- El segundo enemigo es mucho más duro. Lleva una caja de explosivos en la espalda, y trata de lanzártela a poco que te descuides. Prepárate para esquivarla en cuanto lo haga, y también para saltar por encima de él, porque se deslizará hacia donde estés, también de un salto, en un abrir y cerrar de ojos. Es éste, precisamente, el momento apropiado para golpearle. Si vuelve a hacerlo, corre por debajo de él, pero no te vayas muy lejos. Por cierto: fíjate en que se encogerá de hombros antes de saltar, así que podrás iniciar la maniobra correspondiente con la suficiente anticipación.
- La última fase del ataque requiere bastante concentración. Tu adversario te señalará con el brazo, luego correrá hacia ti, y, claro está, deberás estar preparado para saltar incluso dos o tres veces, porque no será raro que se dé la vuelta en otras tantas ocasiones. Durante esta parte de la lucha, los Batarangs no surten efecto alguno, así que ahórratelos.
- Y recuerda esto: ¡cuando hayas terminado con el enemigo, te subirás al Batmobile y conducirás por las calles de Gotham!



Golpea a este enemigo inmediatamente después de que haya saltado. Salta sobre él si trata de agarrarte.

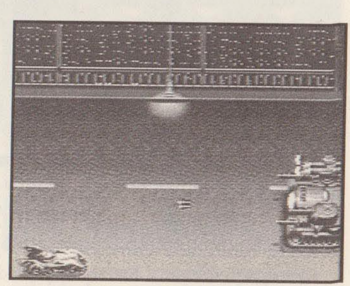
Nivel 4: Las calles de Gotham City

- Si te quedan Batarangs del nivel anterior, podrás utilizarlos como cohetes, pero te quedarás sin ellos si pierdes una vida; así pues, ve con cuidado. Hay un corazón tanto en el extremo superior como en el inferior de la calzada. Permanece en uno de los dos lados tras disparar sobre cada coche.
- Inmediatamente después del cuarto cruce del decorado, podrás coger un símbolo de Batarang (el cual te proporciona, en este caso, cohetes). Está en lo alto de la pantalla.



Muévete bajo el arco de bombas mientras disparas contra el tanque.

- Cuando sigas a los coches amarilllos, permanece en el centro y dispara tan sólo a los vehículos que aparezcan delante de ti. Si te distraes con el resto, puede que te caiga una bomba encima o que no tengas tiempo suficiente para destruir el coche que tengas delante, produciéndose una colisión. Las bombas salen por detrás de los vehículos, así que estarás a salvo si destruyes rápidamente a quien se interponga en tu camino (antes de que utilice sus armas, claro).
- En cuanto veas el tanque verde que dispara bombas formando un arco, mueve el coche hasta alcanzar una posición estable dentro de dicho arco, y dispara continuamente.
- Cuando aparezca un grupo de tanques con cañones, quédate en la parte baja de la pantalla y dispara rápidamente. Allí, te las verás con un vehículo normal.
- El resto de Batarangs aparecerá cerca de la línea central de la calzada (normalmente, la zona más segura por la que moverse).

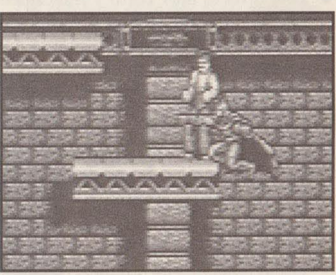


Utiliza tus cohetes rápidamente mientras esquivas el tanque.

- El último enemigo de este nivel es un enorme tanque provisto de una impresionante artillería, que dispara en todas direcciones (incluso en diagonal), mientras se desliza a izquierda y derecha, o sea arriba y abajo de la pantalla.
- Aunque parece demasiado difícil de destruir, es suficiente con seis misiles, así que dispáralos tan deprisa como puedas y no dejes de esquivar sus balas.

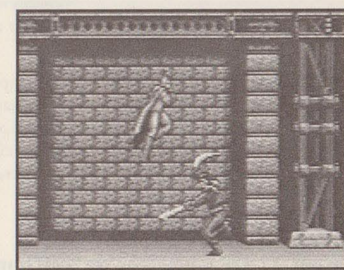
Nivel 5: El callejón de los acróbatas

- Los tipos que caminan hacia atrás pueden ser golpeados, y bien golpeados, a medida que te acercas a ellos. Eso sí, se desplazarán justo cuando vayas a alcanzarles.
- Cuando saltes entre plataforma y plataforma, calcula bien los tiempos y procura caer en una posición desde la que puedas atacar a quien te esté esperando.
- En el momento en que vayas a parar a una plataforma con uno de los tipos que saltan y dan patadas, salta y golpéale justo cuando vaya a darse la vuelta para alejarse de ti.



Sube y golpea a estos tipos por detrás antes de saltar hacia la plataforma.

- Lee la sección de Trucos Increíbles, que está al final de este capítulo, para aprender el truco que te permitirá sacar más rendimiento de tu número de vidas durante este nivel.
- El Slasher te aguarda al final de la fase. Lleva una espada muy larga en cada mano, que mueve furiosamente mientras corre hacia ti. Cuando lo haga, salta



Da un salto alto para esquivar los sables afilados de este enemigo psicótico.

por encima de él; los saltos largos o los giros en el aire harán aumentar tus posibilidades de eliminarle. La segunda parte de su rutina de comportamiento se basa en un altísimo salto que le lleva a lo más alto de la pantalla. La táctica es la siguiente: mientras esté por los aires, sitúate cerca del lugar donde vaya a aterrizar, porque cuando toma tierra está un segundo sin moverse, momento que puedes aprovechar para atacarle. ¡Hazlo rápidamente, luego retrocede, y prepárate para saltar otra vez por encima de él si vuelve a mover las espadas!

Nivel 6: En los cielos de Gotham City

◆ Este nivel es muy corto y francamente fácil, pero al mismo tiempo es también uno de los más divertidos. Consiste en controlar al Batwing y luchar contra los helicópteros del Joker, que atacan en diferentes formaciones. De nuevo, los Batarangs se convierten en misiles que podrás lanzar a cualquier enemigo, pero que será mejor guardar para el adversario final. Si quieres sobrevivir sin dificultades, permanece en el centro de la pantalla, disparando rápidamente durante toda la fase.



Vuela entre las balas de este helicóptero mientras disparas rápidamente tus misiles.

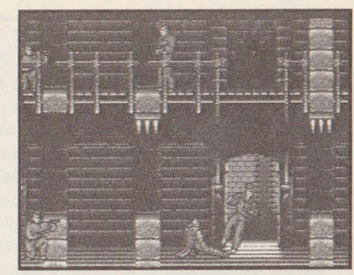
◆ Los globos en forma de payaso contienen gas de la risa, y surgen del extremo inferior de la pantalla a medida que van siendo hinchados. Trata de dispararles lo más rápidamente posible, porque pueden interponerse en tu camino en plena y enfervorecida lucha.

◆ El enemigo final es un enorme helicóptero militar. Se mueve arriba y abajo, y dispara misiles que dejan vacíos por entre los cuales puedes volar. Atácale a toda velocidad mientras sigues sus movimientos y te desplazas entre sus misiles.

Nivel 7: La Catedral de Gotham

◆ El inicio de este nivel está lleno de pistoleros; algunos se agachan al disparar, y otros permanecen de pie. Puedes utilizar las pequeñas barreras

de ladrillos para esconderte de ellos; saltar hasta la plataforma que está en lo alto puede ayudarte a evitar áreas demasiado concurridas. También tienes la posibilidad de dejarte caer sobre cualquier pistolero, derribándole inmediatamente. Es muy importante dar un salto corto a través de las áreas con puntas en la parte superior, con el fin de superarlas sin riesgo. Lo lograrás pulsando rápidamente el botón de salto.

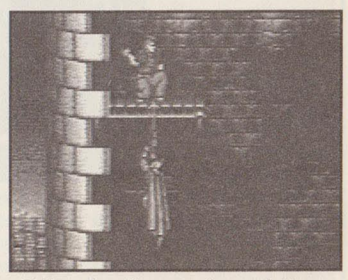


Los pistoleros están por todas partes en este nivel. Salta entre los pisos para evitar a las multitudes.

◆ La siguiente zona de esta fase hará que te encuentres con muchos de los enemigos de importancia de secuencias anteriores. Entre unos y otros, te las verás con otros tipos (pistoleros, matones con bazookas, etcétera). Déjate caer por entre los pedestales sobre los que se encuentran y golpéales los pies; en algunos casos, deberás ajustar muy bien el salto.

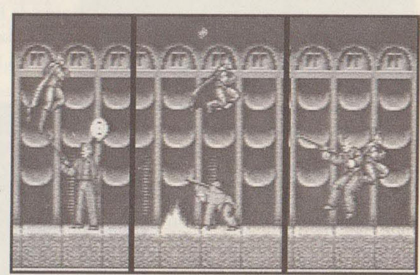
◆ El hombre de la espada larga del nivel 3... vuelve. Su rutina de comportamiento es la misma. La forma más rápida de librarte de él es saltar y caerle justo encima. Hazlo hasta que pierda toda la energía.

◆ El segundo enemigo que reaparece es ni más ni menos que el boxeador del primer nivel. Antes, probablemente le abatiste con los Batarangs; esta vez será mejor que te los ahorres. Saltando sobre él conseguirás restarle puntos de energía, como ocurría con el oponente anterior; sólo que además podrás decidir hacia dónde se dirige, cayendo a su izquierda o a su derecha. Utiliza este truco para mantenerle en el centro de la pantalla, donde le atacarás con mayor facilidad.



Utiliza el garfio para colocarte bajo este hombre, salta y cae sobre él.

- El lunático de las dos espadas está de espaldas. Utiliza, lógicamente, la táctica comentada en el quinto nivel.
- Por supuesto, ningún viaje nostálgico como éste podría librarse del maníaco con la caja de explosivos en la espalda. Su comportamiento es exactamente el mismo, pero si tienes algunos Batarangs que utilizar, quizá sea un buen momento para que lo hagas.
- El Joker te está esperando pacientemente en lo más alto de la torre de la Catedral. Al subir, sortea las cabezas de dragón que escupen fuego desde los muros. Los secuaces de tu enemigo te lanzarán dinamita; si colocas el garfio justo por debajo de ellos y te dejas llevar hacia arriba, acabarás cayéndoles encima, con lo cual les dejarás fuera de combate. Por cierto: siempre que te acerques a uno de estos hombres, espera a que lance el cartucho para atacarle. A veces tendrás que dejarte caer hasta una plataforma que esté más abajo de aquella a la que quieres acceder para poder lanzar con soltura el garfio.
- El Joker posee unas pautas de comportamiento muy fáciles de seguir, pero requiere muchos impactos para ser derribado. Tan pronto como aparezca, dirígete hacia él y realiza el primer salto (por si no te habías dado cuenta, se trata de realizar la misma operación que con los otros enemigos). Eso sí, recuerda que debes fijarte especialmente en sobre qué zona de su cuerpo caes, porque él se desplazará en esa misma dirección. Procura alternar un lado con otro para tenerle absolutamente desconcertado; luego, sigue así una y otra vez, manteniéndole en el centro de la pantalla. Cuando acabes con él verás una corta secuencia de animación, y un gráfico soberbio, mientras aparecen los títulos de crédito y se escucha una música maravillosamente ejecutada.

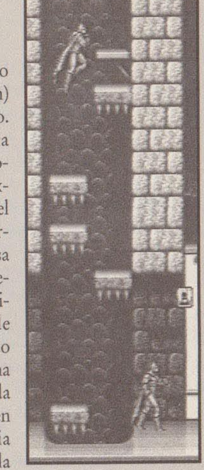


Salta y cae directamente sobre el Joker. Primero hacia la izquierda y luego hacia la derecha, para mantenerle en el centro de la pantalla.

¡Trucos increíbles!

- ¡CONSIGUE EL MAYOR NÚMERO DE VIDAS... DOS VECES!

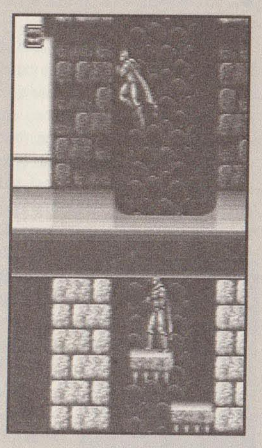
En el tercer nivel es posible coger el mismo símbolo de vida extra (la cabeza de Batman) muchas veces, como puede verse en la foto. Cuando alcances la zona que lleva hacia arriba, tendrás que saltar muchas veces sobre distintas plataformas para llegar al extremo superior. Hay una vida extra, en el extremo inferior derecho. La cogerás si permaneces sobre la plataforma que hay en esa zona, con un pie fuera, y luego pulsas rápidamente el botón de salto y das otro salto corto hacia la derecha (por debajo de la vida extra). Con la vida en tu poder, salta hacia atrás para volver a la plataforma de la que saliste y, con un pie fuera, sube hasta el siguiente pedestal de la derecha. Esta vez no saltes hacia las plataformas siguientes; camina por la del lado derecho y, cuando alcance su posición más alta, déjate caer y coge la vida extra otra vez. Continúa haciéndolo hasta que hayas obtenido nueve.



La segunda oportunidad de incrementar tu número de vidas está en el nivel 5, como puede verse en la foto. Cuando llegues a la plataforma por donde se pasea el segundo tipo que escupe fuego, déjate caer por el lado izquierdo y guía al personaje de tal forma que acabe en la zona negra que hay a la derecha de los ladrillos marrones. Durante el descenso, puedes coger tres vidas mientras pierdes una, momento en el cual volverás a la misma plataforma de arriba. Repite la operación hasta obtener nueve vidas.

◆ ¡CONSIGUE EL MAYOR NÚMERO POSIBLE DE BATARANGS!

En el nivel 3 puedes incrementar tu número de Batarangs de la misma forma que has hecho con las vidas, pero esta vez durante la segunda subida a las plataformas móviles. Atento, pues en el extremo superior izquierdo, en esta segunda ascensión, está el símbolo; salta y cógelo tras abatir al hombre del hacha. Si aparece cualquier pistolero por la derecha, lánzale un Batarang. Luego déjate caer hasta la última plataforma de la izquierda y llévala hasta abajo. A medida que suba, salta y recoge otro Batarang; continúa hasta que tengas un total de 99. Conservarás tus armas hasta que pierdas una vida. Hay un corazón cerca (exactamente, unas pantallas a la derecha), así que aunque tengas tres o cuatro puntos de energía podrás superar la escena sin dificultades.

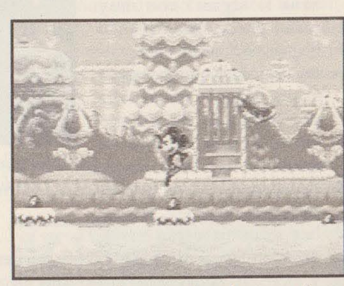


CASTLE OF ILLUSION
Protagonizado por Mickey Mouse

DE SEGA

Introducción

Un personaje como Mickey Mouse no aparece en cualquier juego. La compañía Walt Disney se preocupa mucho de la imagen de Mickey. Castle of Illusion, ha merecido la aprobación del sello Disney. Los gráficos y el sonido, como ocurre en la mayoría de juegos Sega, son excelentes; pero hay algo más. El cartucho ha introducido un nuevo estilo en las animaciones, que ha sido utilizado en otros títulos, como los de la saga de Sonic.



Los pasteles que se hunden son sólo algunos de los muchos obstáculos que vas a encontrar.

Tú manejas a Mickey Mouse, y debes encontrar cinco gemas para rescatar a Minnie, que ha sido secuestrada por la maléfica bruja Mizrabel y encarcelada en el Castillo de la Ilusión que da nombre al juego. En tu búsqueda visitarás lugares extraños y lucharás con un montón de personajes realmente curiosos; desde arañas hasta fantasmas, pasando por libros parlantes y setas.

Coger manzanas para lanzar a tus enemigos te ayudará durante todo el juego... Una vez superados los cinco niveles, te enfrentarás a la mismísima Mizrabel.

Nivel 1: El bosque encantado

◆ Saltar sobre tus enemigos es la mejor defensa, simplemente porque es fácil hacerlo. ¿Cómo? Salta, y luego pulsa Abajo en la palanca de mandos.

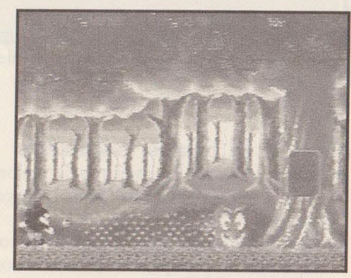
◆ Una de las bolsas que contienen objetos está escondida en lo más profundo de un precipicio. ¿Quieres encontrarla? Tienes que saltar sobre dos abismos y luego balancearte en el tercero, dejándote caer por la izquierda para llegar hasta una plataforma; desde allí, salta hacia la dere-

cha y encontrarás la bolsa. Luego, sólo tienes que volver por donde has venido.



Salta sobre estos fantasmas para alcanzar los diamantes y las manzanas que están en lo alto.

- Mientras bajas de la primera colina, una enorme manzana te seguirá con muy malas intenciones. Cuando llegues al final de dicha colina, quédate quieto, espera a que salga la fruta, salta por encima de ella y luego corre hacia la salida de la derecha.
- En el momento en que alcances el nivel 1-2, las nubes se oscurecerán y saldrán fantasmas por todas partes; puedes usar a los fantasmas para saltar y alcanzar zonas superiores. Tras el primer fantasma aparecen cinco más, que actúan a modo de escalera. La escalera lleva hacia un lugar donde hay diamantes y muchos otros objetos más. Si, como se ha dicho, utilizas los fantasmas para subir, llegarás hasta lo alto del árbol. En caso de que falles la primera vez, puedes intentarlo de nuevo, así que utiliza este tramo para practicar tu salto.
- Hay una habitación secreta en la parte baja de la colina, justo antes de los cinco fantasmas de los que hemos hablado más arriba. Ve por los subterráneos desde el principio, y luego atraviesa el muro de la izquierda del pequeño salón. Allí encontrarás muchos diamantes, que aportan inestimables puntos, y una estrella que aumenta tu fuerza.
- A la izquierda de la salida del nivel 1-2 descubrirás una habitación con una estrella. No pierdas tu tiempo con ella, a no ser que tengas muy claro que puedes llegar allí sin ser herido, porque sólo te reportará un punto extra de fuerza.

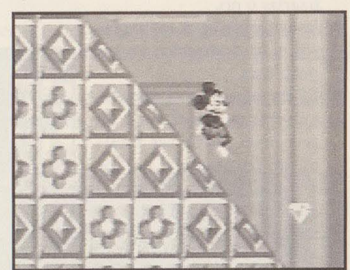


Cuando aparezca la cara del tronco, ¡dispara una manzana!

- El enemigo que aparece al final de este nivel es un pequeño tronco de árbol con muy malas intenciones. Se desliza hacia la izquierda, donde teóricamente estás tú, y luego vuelve atrás. Cada vez que golpea el árbol caen bellotas, y salta mostrando su cara; ése es el único momento en que puedes dañarle lanzándole uno de tus objetos. Ten en cuenta que sólo le darás una vez en cada ocasión, así que no malgastes las manzanas. Si te quedas en el lado izquierdo de la pantalla estarás fuera del alcance de las bellotas, y sólo deberás preocuparte de dar un salto corto cuando se acerque el tronco. ¡A los diez disparos, conseguirás la gema!

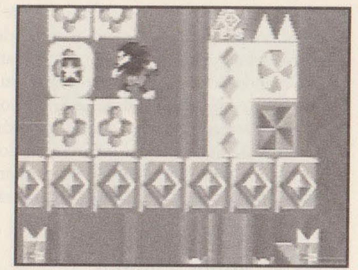
Nivel 2: Juguetelandia

- Al principio te atacan unos soldados de juguete que bajan por los escalones mientras tú vas hacia arriba. Quédate en el borde de cada escalón, y luego, cuando tu oponente empieza a caer, salta encima de él para dejarle fuera de combate.

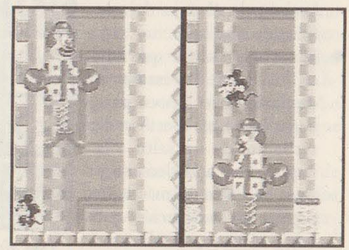


Tras alcanzar lo alto de estos escalones, tendrás que descender cogiendo diamantes.

- Tras coger la llave que hay en lo alto de las escaleras, deslízate poco a poco para llegar hasta la base. A cada resbalón, da un salto a la izquierda o a la derecha y trata de llegar lo más lejos posible en la dirección que hayas tomado, de tal forma que puedas recoger los diamantes extra que, en un principio, resultan difíciles de ver. Hay un arco de diamantes a la izquierda del penúltimo resbalón (en ese momento, estarás yendo hacia el lado opuesto).
- En el nivel 2-2 hay una estrella oculta; está a la izquierda de los dos bloques amarillos centrales. Lanza un objeto cualquiera al primero de esos bloques, salta en el espacio vacío que deje, y repite la operación con el otro.
- Después de caer por los bloques azules móviles, verás un muelle en el suelo. Utilízalo para alcanzar los bloques amarillos que hay encima (el de la derecha esconde una estrella) y ten en cuenta que puedes caminar a través de los rosas.
- Salta con rapidez al caminar por el agua, para no ahogarte.

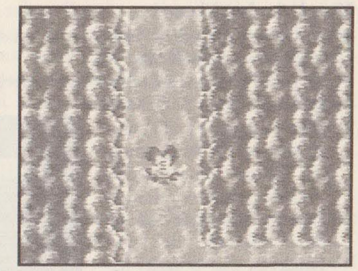

Hay una estrella escondida aquí, en la primera serie de bloques amarillos.

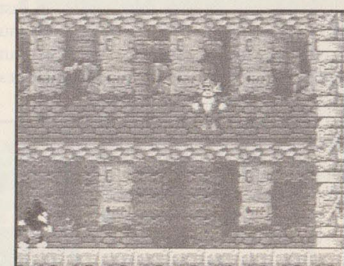
- Hay una estrella oculta en el bloque amarillo del extremo superior izquierdo de la segunda estructura; la segunda, recuérdalo, después del payaso que va en monociclo.
- En la tercera parte de este nivel podrás coger unas flechas que ponen la pantalla literalmente patas arriba. Dependiendo de hasta qué punto te desoriente el efecto, puedes utilizarlas o no.
- Lanza objetos a los payasos si se convierten en un problema.
- El enemigo con el que debes enfrentarte al final de este nivel puede ser totalmente frustrante si no conoces su secreto. ¿Que cuál es? Agáchate en el extremo izquierdo hasta que salga el muelle, y luego salta sobre él para caer en la cabeza de tu oponente; una vez hecho esto, vuelve (agachado) a tu rincón. Repítelo seis veces y acabarás con él.


Agáchate en la esquina izquierda para de este modo evitar ser alcanzado, después sube rápidamente al muelle y golpea al payaso.

Nivel 3: La tormenta

- Hay otra habitación oculta al principio de este nivel. Déjate caer por la primera cueva y luego atraviesa el muro de la izquierda que hay en el salón pequeño.
- Dentro encontrarás diamantes (sí, son valiosos puntos) y una de las bolsas que contienen objetos.
- Los peces saltan insistentemente, haciendo difícil caminar por los puentes; así pues, cuando los atravieses, procura saltar y pulsar la palanca de control hacia abajo para dejar fuera de combate a los que salgan.
- Baja por el primer foso que hay después del segundo puente y sumérgete en el agua. Serás llevado hasta la puerta de salida. Deberás dispararle para que se abra.
- En la segunda fase tendrás que subir por unos escalones diminutos y esquivar a la vez las gotas de agua que caen. Si resbalas, procura caer sobre un escalón.
- En la tercera fase, deberás permanecer en las plataformas que estén situadas más arriba para evitar de esta forma ser engullido por el agua que hay debajo.
- No es normal que los enemigos de fin de fase sean más fáciles a medida que se avanza en el juego, pero en este caso ocurre así; particularmente, en el tercer nivel. Del lado derecho de la pantalla surgirá un tótem, y una rana tratará de atacarte desde la cabeza. Quédate en el extremo izquierdo, dispárale, y verás cómo de esta forma sale despedida hasta golpearse con uno de los bustos de piedra situados a la derecha.
- Repite la operación un total de cinco veces para acceder al siguiente nivel, que desde luego es mucho más difícil.

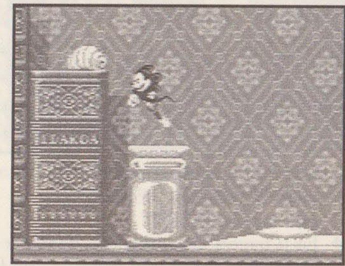

El tubo submarino te empujará y te llevará a la salida.


Tras golpear la rana, ésta se volverá loca y derribará la cabeza del tótem.

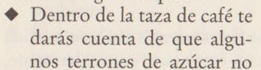
Castle of Illusion

Nivel 4: La librería

- La letra A surgirá del suelo varias veces mientras caminas. Limítate a pasar por debajo de ella.
- La gema verde se encuentra en el interior de la botella de leche, cerca del inicio de nivel. Cuando hayas entrado en ella, cruza los puentes de caramelo tan rápido como puedas, y calcula bien el tiempo cuando saltes sobre las galletas que salen del agua. Recuerda que si saltas hacia la derecha mientras descienden caerás sobre ellas cuando suban, lo cual te dará un segundo extra para dar el siguiente paso.



En la biblioteca encontrarás libros sobre los que subirte y gusanos a los que atacar.



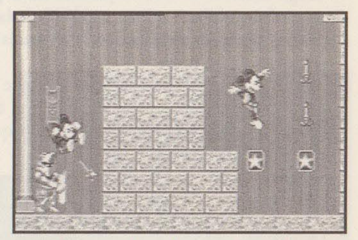
- Dentro de la taza de café te darás cuenta de que algunos terrones de azúcar no se mueven, mientras que otros sí lo hacen. Antes de nadar por encima o por debajo de ellos, obsérvalos un instante para asegurarte de que el que vas a superar no es de los que se mueven.
- Cuando veas la primera manzana grande, salta y coge la lámpara, lo que hará que la fruta ruede. Entonces, podrás correr tranquilamente por debajo dè la colina.
- Tras entrar en la segunda botella de leche, te las verás con el enemigo del final de la fase. Se trata, o parece al menos, una serpiente con la cabeza del dragón Elliot, el de la famosa película de Disney.
- Hay unas dulces plataformas donde debes permanecer mientras la serpiente sube y baja emergiendo entre ellas. Quédate en la del centro; cuando el dragón esté levantándose por cualquiera de los dos extremos, salta y lánzale un objeto. Sólo puedes darle una vez en cada ascenso, así que no malgastes lo que hayas recolectado. Si se le ocurre acercarse demasiado a ti, no te lo pienses dos veces y salta hacia la plataforma más próxima; cuando esté volviendo al agua, regresa a la plataforma central. Diez impactos y el muy maldito estallará. Ah, y estarás camino del castillo.



En el momento en que la serpiente surja del agua, salta y dispárale a la cabeza.

Nivel 5: El castillo

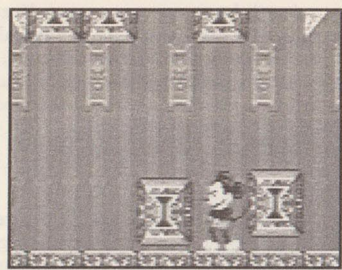
- Las velas, que están colgadas de las paredes, son en realidad objetos que puedes utilizar para atacar a tus enemigos.
- Los oscuros caballeros verdes, que también aparecen en una parte del decorado, moverán sus espadas en cuanto te acerques. Salta para esquivarlas.
- Cuatro velas y dos estrellas se encuentran junto a un muro, a los pies de las primeras escaleras.
- Para llegar a lo alto de dicho muro tendrás que esperar a que vengan los caballeros; una vez hayas calculado bien las distancias, salta sobre ellos y coge impulso. Ten muy presente que, mientras se acercan tus oponentes, lanzan una maza que luego vuelve a sus manos; no llegan muy lejos, pero pueden ser peligrosas si te acercas demasiado. En caso de que falles al dar tu primer salto, camina hacia la izquierda y después vuelve hacia la derecha para provocar la aparición de un nuevo caballero.



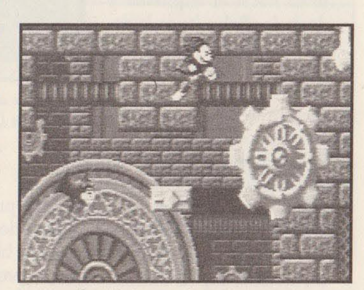
Para acceder a las estrellas ocultas y a las velas, lleva al caballero junto al muro y salta sobre él.

- Las diferentes estructuras de bloques verdes que delimitan el techo tienen distintas pautas de comportamiento. Puedes pasar por debajo del primer grupo sin ser herido. Lo único que tienes que hacer para lograrlo es no detenerte ni un instante. Al acercarte a la segunda estructura de bloques, párate antes de caminar por debajo de la primera casilla; eso provocará que caiga la segunda, y que luego vuelva a elevarse. Mientras lo hace, muévete y pasa por debajo, como harás con el cuarto bloque cuando el primero y el tercero es-

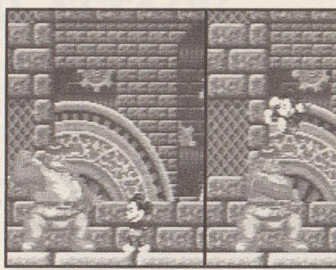
tén subiendo. En la tercera estructura limítate a esquivar el primer bloque y luego corre lo más rápido que puedas.


Ve con cuidado cuando camines por debajo de estos bloques. Se caen.

- Tras las tres primeras estructuras de bloques azules, tendrás que dejarte caer hasta una pequeña casilla que desciende poco a poco. A izquierda y derecha verás caballeros de color azul lanzándote sus mazas. Salta cuando el bloque empiece a bajar, y luego déjate llevar durante el resto del camino.
- Una vez superado el primer grupo de plataformas que se sumergen en el agua, acércate al segundo y párate. Salta hacia la plataforma de la izquierda, manejando el controlador para aterrizar suavemente en ella, y luego fíjate en el lado izquierdo de la pantalla: de él saldrán burbujas que obstaculizarán tu recorrido. Supera el primer bloque, espera a que dichas burbujas desciendan, y después salta sobre los tres bloques siguientes de un tirón.
- Cuando empiece la tercera fase de este nivel tendrás que meterte en el agua y nadar. En la primera zona con tres pasajes, ve hacia el que está arriba y no te detengas por nada, porque de lo contrario aparecerá un pez que te perseguirá sin descanso. En la segunda área, toma el pasaje del extremo inferior. Ahora estás preparado para intervenir la maquinaria del reloj.


Muchas de las ruedas de este reloj se detendrán cuando te apoyes en ellas.

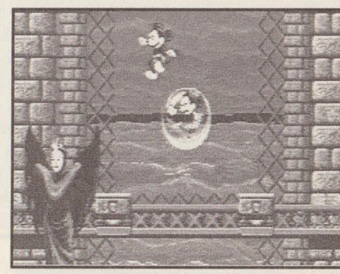
- Desde el primer péndulo que se balancea, déjate caer hacia la derecha para coger dos estrellas. Saltando sobre el péndulo y subiendo también hacia la derecha, encontrarás otras dos estrellas.
- La salida a la fase del interior del reloj está en la esquina superior derecha; tendrás que saltar con rapidez sobre muchos mecanismos giratorios para llegar tan alto.


Espera a que el gigante saque el cuchillo, luego salta y cae sobre él.

- El enemigo final es un enorme gigante. Cada vez que intentes saltar sobre él levantará su brazo para bloquearte; el único momento en que puedes intentarlo sin que te alcance es cuando lanza el puñal. Ponte enfrente y prepárate para saltar, y luego, en cuanto te muestre los dientes, salta sobre él lo suficientemente alto como para esquivar su puñal.

La batalla con la bruja Mizrabel

- Para vencer a la bruja Mizrabel y liberar a Minnie, debes saltar y golpearla cinco veces. Sólo podrás saltar sin arriesgarte después de que ella haya invocado uno de sus maleficios, y antes de que baje los brazos y desaparezca. Tras su desaparición, prepárate para saltar sobre una de las dos pequeñas plataformas que hay cerca del centro de la pantalla, porque desde allí no serás alcanzado por Mizrabel. Si se sitúa en la zona central, espera a que se esfumen los fantasmas y luego déjate caer sobre ella (si saltas alto, se te escapará; simplemente, camina hasta el borde de la plataforma y cae sobre ella). En caso de que esté en el lado izquierdo, o en el derecho, corre lo más lejos que puedas de ella mientras los fantasmas la rodean, para después saltar a la otra plataforma y


La paciencia y el cálculo correcto de los saltos son los factores críticos en la batalla contra Mizrabel.

golpearla cuando esos mismos fantasmas se separen. Esperar demasiado (concretamente, hasta que los de la sábana blanca salgan de la pantalla) hará que Mizrabel sea nuevamente inalcanzable. El segundo método no tiene desperdicio: como no existe un límite de tiempo, sólo tendrás que mantenerte en la plataforma central y caer sobre la bruja cuando se mueva por la zona central inferior. Tras repetir la operación cinco veces, descubrirás que tienes ciertas dotes mágicas y Mizrabel será historia. Tus esfuerzos se verán recompensados por una excelente y extensa secuencia de animación con unos gráficos notables. Sigue mirando la pantalla hasta que terminen los títulos de créditos, porque hay más que ver después.

¡Trucos increíbles!

◆ CONSIGUE EL MAYOR NÚMERO POSIBLE DE VIDAS

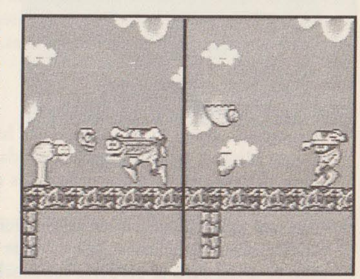
Tienes dos oportunidades para conseguir diez vidas. La primera, en el nivel 1-1: saltando sobre una de las plantas que oscilan de un lado al otro, irás golpeando mariposas y obteniendo puntos; tantos como para que en tu haber se añadan dos vidas. En el nivel 2-2, justo antes de la salida, verás un muñequito (señalado por un signo de interrogación) en el interior de una caja situada sobre los bloques por los que caminas. Salta y golpea al payaso que sale de la caja. Luego desplázate hacia la izquierda para coger una de las bolsas que contienen objetos y mil puntos extra. Después sigue andando, primero hacia el símbolo de interrogación y más tarde en dirección a esos objetos. Recibirás una vida extra (el máximo, en total, son nueve) con cada 50.000 puntos.

DECAP ATTACK
Protagonizado por Chuck D. Head

DE SEGA

Introducción

Dos cabezas valen más que una. Sí, es un viejo dicho, pero Decap Attack demuestra que sigue siendo válido, porque con una cabeza extra tienes más posibilidades de vencer a tus enemigos, especialmente si la utilizas como arma. En el juego manejas a Chuck D. Head, una creación del infame doctor Frank N. Stein; quizás hayas oído hablar de él... ¿o quizá de alguien que tiene un nombre parecido? Bueno, eso no tiene importancia. Lo que sí importa es que tu objetivo consiste en detener a Max D. Cap, un ser maléfico que ha separado las islas donde naciste... esto... en fin, donde fuiste creado. Las demás criaturas del doctor Stein se sienten confusas y son peligrosas. Para asegurarse de que se respeta el nuevo orden en las islas, Max D. Cap ha situado a un monstruo gigantesco en cada una de ellas. Deberás acabar con él para que la isla por la que estés luchando vuelva a su lugar.



Dispara tu cabeza extra contra los enemigos y les derribarás.

Para complicar un poco las cosas, las extrañas criaturas del Dr. Stein harán lo imposible para detenerte. Por supuesto que puedes esquivarlas, pero si eso no te es posible, prueba a saltar sobre ellas repetidamente para hacer que muerdan el polvo, o golpéalas con tu otra cabeza. ¿Que no sabes

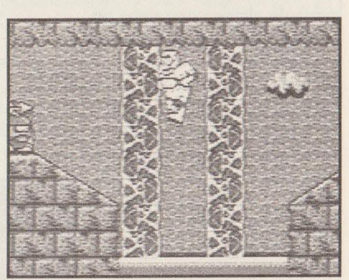


Buscando en cada esquina puedes incrementar tu número de vidas y pociones.

dónde puedes conseguirla? Buscando en las estatuas que hay por la isla te encontrarás con muchos objetos, incluyendo la famosa cabeza extra. Lanzándola a tus enemigos podrás derribarlos, tras lo cual volverá automáticamente adonde pertenece (al menos hasta que seas golpeado). Los demás objetos que hay en las estatuas son también muy valiosos: desde vidas extra hasta pociones, pasando por monedas. Las monedas se utilizan en las secuencias de bonus del final de cada fase, mientras que las pociones te proporcionan super-fuerza u otras ventajas.

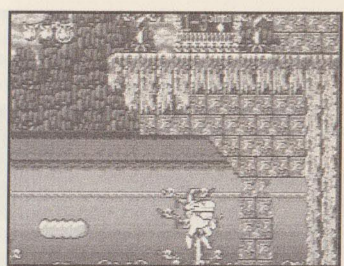
Abdomainland... y lo básico

- Presionando el botón de salto podrás hacer que Chuck flote en el aire (¡como Michael Jordan!). Esto te ayudará a cruzar peligrosos abismos llenos de lava, o a alcanzar posiciones que están fuera del alcance del salto normal.
- Con una palanca de control de detección rápida o joystick, como el Sega Arcade Power Stick, puedes lograr que tu personaje vuele durante todo el nivel, pero te perderás los muchos objetos valiosos que hay a ras de suelo.
- Las estatuas de la primera isla no son peligrosas, pero las otras requerirán de unos cuantos disparos rápidos. A veces aparecerá un fantasma que volará directamente hacia ti. Atácale sin pensártelo dos veces.



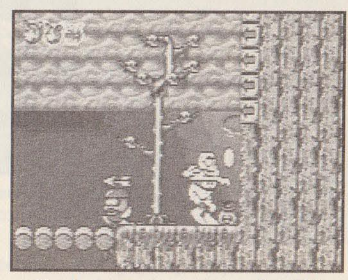
Presionando rápidamente el botón de salto puedes flotar sobre muchas áreas difíciles.

- Los esqueletos de ojos rojos (sólo los que los tengan de este color) te serán de utilidad para subir a zonas muy altas.
- Puedes golpear o saltar por encima de las flechas que lanzan los enemigos.
- La primera cabeza está en la estatua que hay a la izquierda del lugar desde el cual empiezas tu singladura por el nivel 1-1.
- Las monedas te proporcionan vidas extra y pociones en el nivel bonus, así que haz lo que puedas por encontrar las cinco de cada isla. La primera moneda se encuentra debajo del punto de partida, junto a una poción; tendrás que dejarte caer de la roca de la derecha para llegar hasta la estatua donde se esconde.



El primer tesoro oculto se encuentra por debajo de la salida del nivel 1-3.

- La segunda moneda está en la estatua que hay entre el tercer y cuarto foso de lava, justo antes de alcanzar la salida del nivel 1-1.
- La primera cabeza del nivel 1-2 está situada por encima del punto de salida, en el lado izquierdo.
- Hay una moneda en el nivel 1-2, encima del primer grupo de flechas rojas del muro izquierdo.
- El primer Tesoro Oculto, que devuelve la isla a su posición original, está justo debajo del punto de partida del nivel 1-3. Para encontrarlo, déjate caer por el lado izquierdo y luego muévete hacia la derecha, donde hallarás una estatua con una poción azul (el tesoro). Toma precauciones, porque los enemigos que hay cerca de la zona lanzan flechas.
- Hay una moneda en el nivel 1-3, situada en una altísima plataforma cercana al final. ¿Dónde? Cuando puedas ver tres palmeras en el decorado, estarás en el área donde se encuentra. Después, camina hacia la izquierda para encontrar una plataforma sobre la que puedas saltar.
- La última moneda (la quinta, de hecho), se encuentra a la izquierda de la cuarta, pero en el extremo inferior del área. Concretamente, en el interior de una estatua situada debajo de una columna de flechas rojas; esto es, dos pantallas a la derecha del final. Puedes acceder al lugar, aunque hayas abatido al enemigo que aparece junto a la salida, siempre que no hayas pasado por ella.

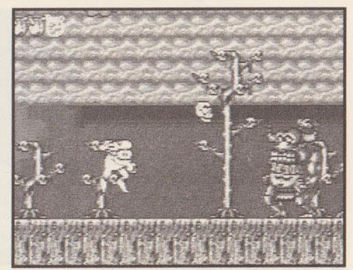


Puedes encontrar una moneda en la estatua que hay bajo las flechas rojas.

- Hay un corazón justo encima de la salida, pero sólo

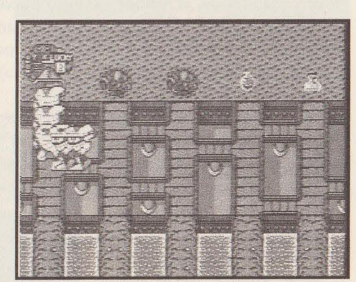
puedes cogerlo si has destruido al último enemigo.

- Dicho monstruo es, en Abdomainland, un tipo repugnante, de color rojo, cornudo. Tiene los puños cerrados para intimidarte, pero no debes preocuparte por eso. Sí deberás, no obstante, tomar precauciones respecto a los cuernos, que lanza como si fueran boomerangs; aunque tampoco suponen un peligro serio. Se desplazan en línea recta y hacia adelante, y ocasionalmente formando un ocho en el aire. Agáchate cuando seas objeto por primera vez del ataque, luego salta por encima del monstruo y golpéale por la espalda tan rápido como puedas. Si tienes la otra cabeza, trata de dejarla a sus pies, de forma que se golpee cada vez que intente avanzar lo más mínimo. Por otra parte, recuerda que puedes aterrizar sobre su cabeza cuando saltes, pero que debes evitar siempre sus cuernos. Utiliza una poción o dos si lo deseas, pero no son estrictamente necesarias; además, piensa que las necesitarás, con toda probabilidad, más tarde. Una cosa más: cuando el enemigo esté a punto de ser derribado, se volverá amarillo.



Debes saltar por encima del primer enemigo final y atacarle por detrás.

- El nivel bonus es cuestión de pura suerte, a no ser que poseas una gran intuición y seas capaz de predecir dónde se darán la vuelta los Chucks. Eso sí, toma nota de que siempre se desplazan por el camino que toman en un principio, y que los caminos del extremo superior de la pantalla se mueven en el sentido en que presiones el botón de la palanca de control.



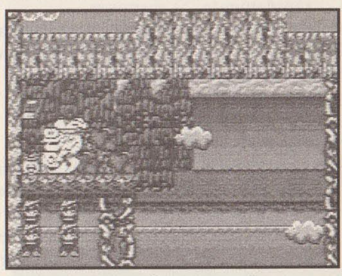
Calculando bien los saltos (o con suerte), puedes coger 15 vidas con cierta facilidad.

La isla de El Beau

- Asegúrate de explorar las zonas submarinas, donde las estatuas contienen objetos muy valiosos. Y recuerda que puedes atacar a las criaturas de este nivel de la misma manera que en los anteriores niveles.
- Ten cuidado con los fantasmas que aparecen en algunas estatuas. Golpéalos rápidamente, antes de que tengan siquiera la oportunidad de atacarte.
- La cabeza extra en el nivel 1-2 se encuentra justo encima de la salida, en la estatua que hay junto al muro izquierdo.
- La primera moneda está a la derecha de la cabeza extra, en la plataforma más alta del extremo superior.
- Hay una cabeza extra sobre la salida de la fase 2-2, pero tendrás que darte un chapuzón y nadar hacia la derecha antes de poder subir allí.
- En el nivel 2-2 encontrarás una segunda cabeza extra, concretamente en la estatua que está a la derecha de la segunda columna de flechas rojas. Por otra parte, hay una moneda en el extremo superior, una pantalla a la derecha del punto anterior. Y otra más bajo el agua, una pantalla a la derecha de esta esquina. Tendrás que romper una pequeña barrera de madera y derribar varios muros para llegar hasta la moneda que está en la estatua del extremo inferior izquierdo. Si quieres hacerte con una vida extra, deberás nadar hacia la otra salida desde las profundidades submarinas y luego



De algunas estatuas surgirán fantasmas. Golpéales rápidamente antes de que hagan lo propio contigo.



El segundo tesoro oculto se encuentra cerca de muchos otros objetos valiosos.

hacia arriba para golpear la estatua que hay junto al cráneo andante.

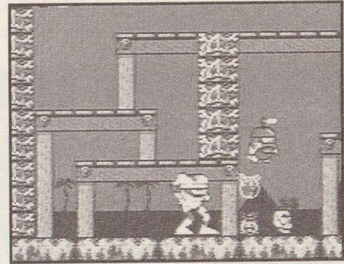
- Cuando cruces el gran abismo de lava, al final de la fase 2-2, permanece cerca del extremo superior y prepárate para golpear los patos que salen volando desde la derecha.
- La primera moneda de la fase 2-3 es difícil de pasar por alto porque está en el único camino que puedes tomar, oculta dentro de una estatua que se encuentra a la derecha de la segunda ladera. Hay una segunda moneda en la siguiente plataforma, bajo la columna de flechas rojas; y una cabeza extra hacia la derecha, junto a un Tesoro Oculto (¿un libro? Mmmmm... para ser considerado un tesoro debe ser alguna clase de valioso libro de secretos, como éste que tienes en las manos, ¿no?).
- El último enemigo es un enorme sapo. De las manchas negras de su espalda surgen ranas diminutas pero muy dañinas. Puedes correr por debajo del monstruo si da un salto alto, pero es muy peligroso durante uno corto. Ése es un buen momento para utilizar unas cuantas pociones de las que te dan más energía. ¿Y de las tácticas, qué? Bueno, sitúate al lado del sapo y golpéalo rápidamente. Si dispones de la cabeza extra puedes intentar lanzársela, lo cual le causará grandes daños. Cuando esos daños sean realmente serios, el desagradable bicho se volverá de color rosa.



Ataca a este enemigo final por detrás, y luego corre por debajo de él cuando salte.

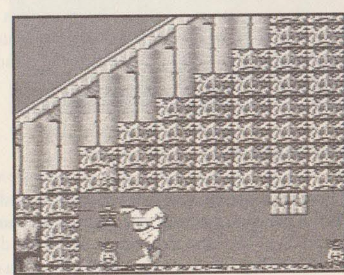
Tibuland

- La primera fase de esta isla es muy simple, hasta que llegues cerca del final de la misma. Allí te verás forzado a alcanzar la salida mientras esquivas un tótem que se acerca por la izquierda, y que te arrebata una vida con sólo tocarte aunque tu nivel de energía sea el máximo. Así pues, lo mejor que puedes hacer es permanecer en el centro de la pantalla, con lo que no serás alcanzado por el tótem y dispondrás del tiempo necesario para sortear a los enemigos que surgen de la derecha.
- La segunda estatua en la fase 3-1 contiene una cabeza extra. Hay una moneda en la más alta de las plataformas de la segunda estructura, a la derecha; podrás alcanzar estas plataformas saltando desde la tercera flecha roja del suelo.



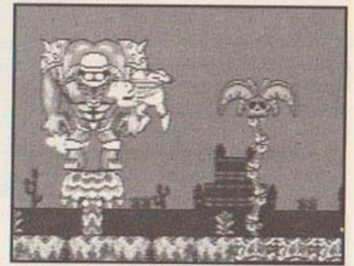
¡Hay un corazón extra justo debajo del principio del nivel 3-3!

- Cerca del final de la fase 3-1, tendrás que saltar para situarte sobre una plataforma desde la cual te dejarás caer entre dos hileras de flechas rojas. El problema reside en que, si tocas una de dichas flechas, saldrás disparado hacia arriba, que es justamente por donde no debes ir. Cuando el tótem se te acerque, debes moverte muy rápidamente por esta área. Si saltas para situarte sobre la plataforma inmediatamente anterior a esta área, donde encontrarás una moneda y una cabeza extra en el interior de las estatuas, podrás llegar hasta el extremo superior del primer grupo de flechas rojas. Luego camina cuidadosamente hacia la derecha, después deslízate a la izquierda, y finalmente sitúate por detrás del bloque (donde no tendrás el riesgo de salir disparado a las estrellas). La plataforma hacia la que debes saltar más tarde está inmediatamente después de la cuarta zona con el suelo marcado por bloques de calaveras. Atención: allí te las verás con algunas cabezas andantes.
- La fase 3-2 está constituida por una zona estrecha y alta en la que siempre vas hacia arriba. La cabeza extra es fácil de conseguir en esta ocasión, puesto que no puedes avanzar sin darte de narices con ella; para los despistados, valga decir que se encuentra en la primera plataforma adornada con una palmera. También hay una moneda cerca del bloque de flechas rojas, dos pantallas a la derecha.



El tercer tesoro oculto se encuentra en una profunda caverna bajo el agua.

- ¡Justo debajo de la entrada del nivel 3-3 hay un corazón extra! Se distingue fácilmente por las líneas blancas, y una vez añadido a los otros tres del marcador, puede ser objeto de una recarga energética en cualquier momento del juego, incluso si pierdes una vida.
- El Tesoro Oculto está bajo el agua, en el extremo izquierdo. Tendrás que derribar unos cuantos muros para cogerlo.
- Hay una cabeza extra sobre el foso de lava, en lo alto de la pantalla, y una moneda en una plataforma que está por debajo de él. Bajo dicha moneda está la quinta y última.



Salta y golpea la cara de este enemigo, pero retrocede cuando su cabeza dé vueltas.

- El enemigo final es un ogro verde enorme. Cuando estés a punto de culminar el nivel 3-3 saldrá montado sobre un surtidor de agua. Para hacerle daño debes golpearle en la cabeza, cosa que podrás lograr fácilmente permaneciendo a izquierda o derecha del mencionado surtidor, y saltando sobre él. Cuando su cabeza empiece a girar, retrocede y prepárate para esquivar bolas de fuego. No suponen un gran peligro porque se mueven lentamente, pero no debes confiarte, porque si lo haces verás cómo te arrebatan la energía con una rapidez inusitada, con sólo tocarte. Utiliza las pociones para incrementar tus defensas, pero no lo hagas hasta que el monstruo haya empezado a lanzar estas bolas. Cuando esté seriamente debilitado, adquirirá un tono verde más claro.

Armington

- Hay una cabeza extra, que no debes pasar por alto, en la primera estatua. La tercera zona subacuática esconde otra.
- La primera moneda está en la cuarta área subacuática. Es posible saltar hacia el extremo superior y olvidarse de esta zona, pero la moneda resulta muy valiosa; mejor será que no la desperdicies.
- Una tercera cabeza extra se encuentra en el nivel 4-1, poco después de la cuarta zona subacuática, escondida en una estatua.

- La primera estatua del nivel 4-2 contiene una cabeza extra. Una moneda y un corazón flotan en el agua, por debajo de la salida de la misma fase.
- Hay una cabeza extra justo encima del comienzo del nivel 4-3, pero deberás subir hacia la derecha para llegar hasta allí.



El cuarto tesoro oculto es una estatua que se encuentra justo bajo el punto de partida.

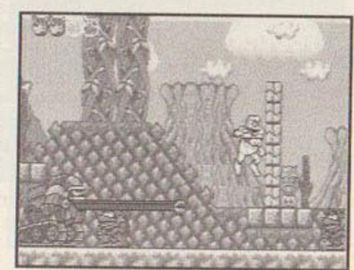
- El Tesoro Oculto se encuentra por debajo del principio del nivel 4-3. Para hacerte con él deberás entrar en la zona subacuática de la derecha, y luego desplazarte hacia el lado opuesto. Hay una moneda a la derecha, en el interior del pasaje superior de dicha zona, y otra más también hacia la derecha, pero en el pasaje que está en el extremo (¿lo digo?)... ejem... derecho. No olvides que hay una vida extra justo encima de la segunda moneda.
- El enemigo del final de la fase 4-3 es un cerebro rojo dividido en dos mitades; la superior estallará y el ser que habita en su interior dejará caer unos bichos repugnantes de color naranja que llevan paraguas. La única vez que podrás atacar con alguna eficacia a este monstruo saltando y golpeándole será en el momento en que las dos mitades acaben de explotar y esté indefenso. Pero ten cuidado con los del paraguas, de todas formas.



Cuando el cerebro se abra para mostrar a este ser, salta y golpéale.

Pumpington

- Hay una cabeza extra fácilmente localizable a la izquierda del principio del nivel 5-1, y una moneda en la segunda área subacuática (contando como primera a la que está a la izquierda del comienzo). ¿Y otra cabeza extra? Fácil: cerca de la señal que indica la mitad del camino. No puedes dejar de pasar por ella. ¿Y otra moneda? Fácil también: en el grupo de estatuas que hay después de la segunda cabeza.



Este tanque mutante se convierte en una molestia a medida que te fuerza a moverte rápidamente hacia delante.

- El nivel 5-2 trae de vuelta un elemento que probablemente habrás odiado; se trata de la criatura que se parece a un tanque. En este caso aparece por la izquierda, y te fuerza a moverte hacia el lado opuesto (como el tótem del nivel 3-1). Para complicar más las cosas, el dichoso tanque abre de vez en cuando la boca y saca una lengua metálica cuyo contacto es casi mortal. Hay una moneda y una cabeza extra en una pequeña plataforma, cerca del extremo superior de la pantalla; intenta saltar de pedestal en pedestal lo más rápido posible para alcanzar esa posición. Y recuerda que hay una segunda moneda en una plataforma inferior, a la que debes descender tras acabar con el nivel más alto.
- Encontrarás una moneda en la plataforma superior, nivel 5-3, después de que aparezcan los primeros patos. El Tesoro Oculto se encuentra a la derecha del tercer abismo de lava (el primero tras el agua); se trata de la última estatua antes del enfrentamiento con el enemigo final.

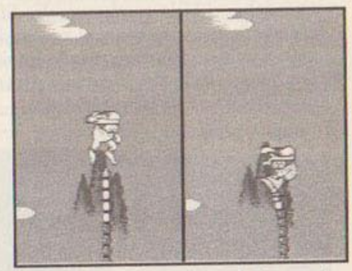


Espera a que aparezca este enorme bicho en la superficie, luego golpéale y corre.

- El último enemigo es una especie de puerco espín gigantesco y realmente curioso. Le verás paseando tranquilamente; cuando se detenga, acércate a él lo más rápido que puedas y golpéale. Después de unos cuantos golpes, retrocede para esquivar lo que sea que te arroje con la mano, y repite la operación cuantas veces sea necesario. No olvides utilizar tus pociones durante esta batalla, y ten en cuenta que, cuando se encuentre malherido, adquirirá un tono rosáceo más claro de lo normal.

Last Leg Land

- Esta isla se encuentra más al norte que las demás, como puedes deducir al observar el hielo que cubre la mayor parte de las plataformas. Si empiezas a perder el control al deslizarte por una de ellas, salta y trata luego de recuperar la posición. Las monedas y las cabezas extra se encuentran en las plataformas más elevadas.
- En el nivel 6-2 encontrarás una moneda bajo el segundo tanque submarino. Hay otra moneda y una cabeza extra en el mismo tanque; las encontrarás cuando tomes el camino de salida.
- Una moneda y dos corazones están en línea recta, hacia arriba, partiendo de la salida del nivel 6-3, aunque tendrás que subir por el lado derecho y superar a los payasos patinadores para alcanzar las cuatro estatuas de la izquierda. Hay otra moneda justo debajo de esta plataforma (cuidado: un fantasma te espera en la estatua de la izquierda). Todo recto, hacia la derecha, verás una zona de hielo con lava que deberás sortear para no resultar herido (golpea ligeramente el botón y da saltos cortos, pues no debes ir a parar a la plataforma que hay más arriba). En el extremo izquierdo, sobre la lava, se encuentra el Tesoro Oculto.



Puedes incrementar tu nivel de energía fácilmente, subiéndote a las palmeras.

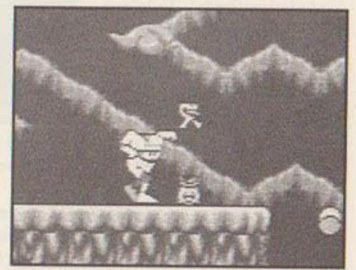
- Unas cuantas pantallas antes del enemigo final del nivel 6-3 encontrarás una palmera, en cuya copa conseguirás aumentar tu nivel de energía. ¿Quieres llegar hasta ella? Sube por las plataformas verdes de la derecha y pulsa rápidamente el botón de salto para alcanzar lo más alto;


El punto débil de este mono es su estómago. Golpéale cuando no esté cubriéndoselo.

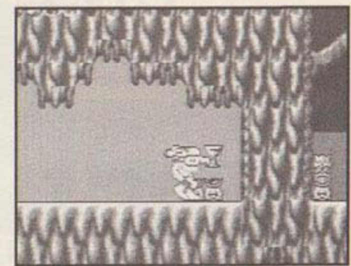
toca la palmera con los pies, salta y repite la operación hasta que el marcador de energía esté al máximo.

- Paseándote por las plataformas verdes que están a la derecha de la palmera podrás encontrar una moneda, una cabeza extra y varias pociones valiosas.
- El último enemigo es un enorme mono, que caerá de los cielos y bailará un poco antes de empezar la batalla. El estómago es su punto débil, pero sólo puedes darle ahí cuando no se proteja con las manos. El caso es que el simio salta muy alto, dándote la oportunidad de correr por debajo de él si es necesario; tras unos cuantos saltos, se colgará del extremo superior de la pantalla y te lanzará cacahuetes de acero que deberás esquivar. Utiliza las pociones que aumentan tu nivel de energía para hacer más fácil la lucha, y ten mucho cuidado cuando estés sobre el hielo, porque resulta difícil coger la velocidad necesaria cuando tu oponente empieza a saltar. Por otra parte, recuerda que adquirirá un tono gris claro cuando empiece a debilitarse seriamente.
- Por si no te has fijado, hay trucos para el nivel bonus al principo de este capítulo (al final de la primera isla).

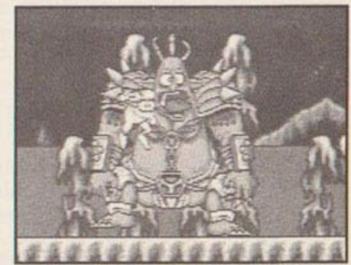
Eyeland


Tras encontrar la cabeza extra bajo el agua, sube para recoger esta vida extra.

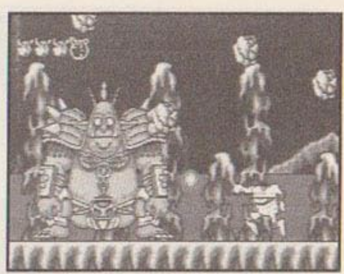
- Como éste es el último nivel y no dispone de nivel bonus, no hay monedas que recoger.
- La primera zona submarina está después de la palmera del nivel 7-1, y esconde una cabeza extra en su extremo inferior. Sal por arriba y luego ve todo recto hacia la derecha, donde encontrarás una vida más.


Este último tesoro oculto está justo después de una hilera de flechas rojas.

- Hay una cabeza extra debajo del punto de partida del nivel 7-2, al lado del muro de la derecha.
- En el nivel 7-3 descubrirás otra cabeza en la zona submarina que hay debajo de la salida. Verás otra más a la derecha del punto de partida.
- El último Tesoro Oculto se encuentra en la zona submarina, a la derecha del grupo de flechas rojas. A esta zona se llega avanzando hacia la derecha, tomando como referencia la palmera. Encontrarás una cabeza extra en la primera estatua que hay después de los hombrecillos verdes del nivel 7-3. Será tu última oportunidad para conseguir un buen arsenal antes de enfrentarte al enemigo final; aunque no te será de gran ayuda.
- El enemigo final es... ¡Max D. Cap, por supuesto! ¿Quién si no? Verás, su único punto débil es su enorme cabeza. Saltar y golpeársela es la mejor táctica para derrotarle, aunque tampoco debes olvidarte de tomar una poción antes de hacer ningún intento. Su movimiento más peligroso lo realiza cuando tiembla, se divide en dos y lanza una o dos bolas de fuego que se desplazan con desesperante lentitud hasta juntarse. Las malditas bolas intentarán alcanzarte durante un buen rato, para acabaral fin desvaneciéndose si logras aguantar el tiempo necesario.
- Un poco más tarde, Max saltará y provocará de esta forma la caída de varias rocas; con mucha paciencia, y tras esquivarlas, lograrás ver cómo su piel se va volviendo pálida hasta caer ante ti. Quizá sea un buen estímulo el saber que te aguarda una buena recom-


Lograrás debilitar a Max D. Cap golpeando su cabeza.

pensa si sales victorioso de la batalla: se trata de una de las secuencias de animación más largas de cuantas aparecen en este libro, repleta de referencias al argumento del juego, y realmente espectacular. A su término podrás ver el típico listado de títulos de crédito.



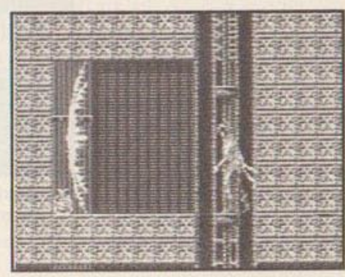
Las bolas de fuego y los peñascos que caen son los mayores peligros de esta batalla final.

EL VIENTO

DE RENOVATION

Introducción

El lugar, Chicago. El año, 1928. Al Capone se ha unido al Haster. Esta nueva banda de gángsters no es de este mundo; posee unos poderes muy especiales, entre los que se encuentra el dominio del viento. Haster y Al Capone tienen un plan para destruir el mundo y luego recrearlo a su antojo. Uno de los miembros del clan Capone, llamado Jeakfleat, pone a Annet (la sobrina del cabecilla de los Haster y del lado del bien) al corriente de los planes de los suyos. Así, y gracias a sus habilidades mágicas, logra detenerles y restaurar el orden. ¿Que acaba aquí la cosa? ¡Si no ha hecho más que empezar! Y todo porque los Capone y los Haster no tiran la toalla, construyen un altar en el interior del Empire State Building y se disponen a conjurar al malvado Lord Hastur, dios de los vientos.



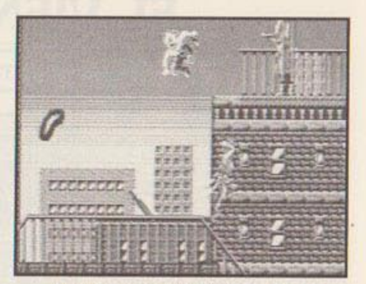
Los hechizos se hacen más poderosos y más útiles en cada nivel.

Tú controlas a Annet; deberás derrotar a los secuaces de Haster y Capone y detener al mismísimo Hastur. Nadie más puede hacerle frente ni ayudarte, pero afortunadamente no estás indefenso. De hecho, para empezar eres capaz de formular un hechizo, y más adelante te familiarizarás con otros cuatro. La aventura transcurre en ocho niveles, incluyendo cada uno de ellos varias escenas.

Nivel 1: En las calles

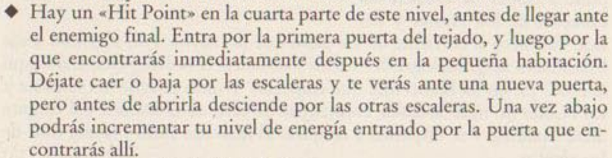
- Puedes saltar desde lo alto del tercer grupo de escaleras para alcanzar plataformas más altas. A la derecha de dichas plataformas hay un «Hit Point» que te concederá mayor poder.
- Si ves pasar una motocicleta, prepárate para su regreso pulsando el botón de hechizo y volviéndote hacia el lugar por donde desapareció el vehículo.
- Durante tu ascenso al primer edificio de la segunda parte de este nivel,

utiliza los balcones de la izquierda para esquivar a los tipos de las ventanas. Cuando bajes del siguiente edificio te las verás con dos matones que se encuentran en el último piso; si te dejas caer entre ellos y luego te agachas, conseguirás que se disparen mutuamente. ¡No son difíciles de abatir con tus armas, pero es mucho más divertido ver cómo hacen el ridículo!

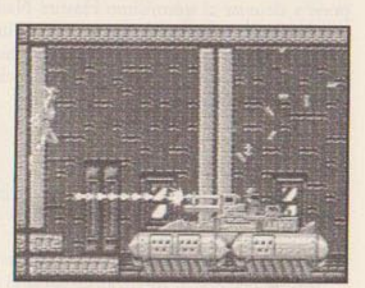


Aquí hay una plataforma con un «power up». Es bastante difícil de ver desde estas escaleras.

- Durante la tercera parte de esta fase, y de vuelta a la calle, serás atacado por muchos coches de color rosa. El hechizo puede destruirles, pero el bumerán es más fácil de utilizar. Recuérdalo.



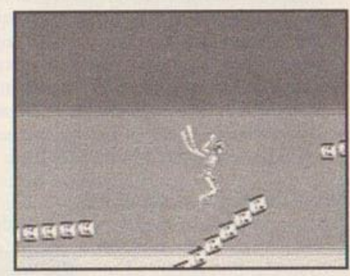
- Hay un «Hit Point» en la cuarta parte de este nivel, antes de llegar ante el enemigo final. Entra por la primera puerta del tejado, y luego por la que encontrarás inmediatamente después en la pequeña habitación. Déjate caer o baja por las escaleras y te verás ante una nueva puerta, pero antes de abrirla desciende por las otras escaleras. Una vez abajo podrás incrementar tu nivel de energía entrando por la puerta que encontrarás allí.
- El primer enemigo de final de fase es un tanque con tres secuencias de ataque. En la primera aparece un enorme cañón que dispara por la derecha, contrayéndose inmediatamente antes de hacerlo. Salta sobre las balas grandes mientras lanzas tus bumeranes, y recuerda que los «Hit Points» de los enemigos surgen en el extremo izquierdo, por encima de los tuyos. Cuando acabes con ellos se dará inicio a la segunda secuencia de ataque, durante la cual el tanque disparará misiles que volarán directamente hasta donde estés. El único consejo posible: estar atento, avanzar y retroceder velozmente, lanzando bumeranes a diestro y siniestro. En la tercera secuencia aparecerá un tipo con una enorme metralleta; no te preocupes, porque esto es pan comido: salta por encima de los disparos, y entre ráfaga y ráfaga agáchate y atácale con los bumeranes. Una vez superada esta última fase, verás una secuencia de animación dotada de excelentes gráficos que te mantendrá al corriente de la situación. Una escena de similares características aparecerá cada vez que acabes un nivel.



La fase final de la batalla con este tanque es la más fácil de esquivar.

Nivel 2: Batalla con Restiana

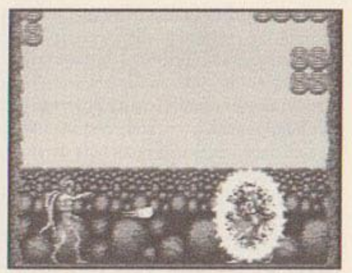
- La primera parte de este nivel es muy lineal. Cuando llegues al fin, tendrás que caminar a izquierda y derecha por una grieta repleta de lo que parecen ser planchas de hierro que se rompen cuando te apoyas en ellas.
- Al principio de este tramo atravesarás unas cuantas planchas más. Luego aparecerá una plataforma móvil que seguirá el camino marcado por una línea azul. Salta, móntate en ella, agáchate bajo la plataforma marrón, y después salta nuevamente para colocarte sobre la plataforma móvil de la izquierda, que te llevará hasta otra plataforma en la cual reposa un objeto gracias al cual podrás lanzar simultáneamente tres bumeranes en lugar de dos. Puedes utilizar la plataforma móvil cuando reaparezca. Una vez hecho todo esto podrás volver al lugar desde donde empezaste el itinerario de las plataformas, pero permanece subido a la que es móvil hasta alcanzar la próxima área.



Calcular bien los tiempos es crucial al cruzar estas plataformas giratorias.

- A la derecha de las plataformas móviles verás otras, esta vez giratorias, que tendrás que saltar empleándote a fondo: calcula bien el tiempo, respira hondo, y apóyate en ellas cuando te dejen más espacio. Ahora bien, la situación tampoco es lo que se llama peligrosa, porque si caes no perderás energía; así pues, no desesperes en caso de que necesites intentarlo varias veces.

◆ El siguiente enemigo es Restiana y está esperándote en la parte derecha. El campo de batalla sobre el que tendréis que pulir vuestras diferencias es una profunda grieta con planchas metálicas aquí y allá. ¿Quieres bajar por ella y conseguir alguna ventaja? Bien; no corras, camina sobre las planchas, y cuando llegues a la mitad del camino podrás hacerte con un «Hit Point». Al llegar abajo del todo, mejor será que destruyas las planchas con el hechizo o los bumeranes para poder moverte tranquilamente. Las rutinas de movimiento de Restiana son fáciles de seguir; tanto, que deberías ser capaz de abatirla sin perder nada de energía. Lanza dos tipos de bolas de fuego, que se esquivan de un modo similar: salta por encima de ellas y tírale el bumerán a Restiana tantas veces como sea necesario para derrotarla.



Salta sobre los hechizos de Restiana, y luego conjura alguno de los tuyos.

Nivel 3: En las cloacas

◆ Cuando veas al segundo hombre gordo, sube por las pequeñas plataformas del muro de la izquierda. En la zona superior hay varios barriles; empújalos para que caigan hasta abajo, donde podrás hacer mejor uso de ellos. Si les disparas, estallarán... cosa que será muy ventajosa cuando alguno de los gordinflones esté cerca.

◆ En la segunda parte de este nivel estarás en una cloaca; recuerda que hay tres diamantes sobre su primera plataforma.

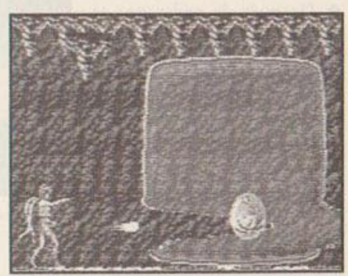


Ataca a estas serpientes con tu bumerán cuando estás cabalgando sobre sus espaldas.

◆ No puedes subirte a las escaleras que aparecen en el extremo superior de la pantalla, pero ten cuidado con las gigantescas ratas que bajan por ellas.

◆ Al principio del tercer tramo de este nivel necesitarás subir muy alto. Utiliza tu bumerán para romper los bloques de color rojo, pero deja unos cuantos intactos o no tendrás dónde apoyarte.

◆ Cuando vayas por el segmento de bajada en el nivel 3 tendrás que luchar con unas enormes serpientes. Puedes subirte a ellas. Su punto débil es la cabeza, así que concentra todos tus golpes en ella. Cuando derrotes a las tres obtendrás un nuevo hechizo, que podrás utilizar para orientar el fuego hacia la derecha.



Dispara contra el escudo para poder atacar a los seres que hay en su interior con tus hechizos.

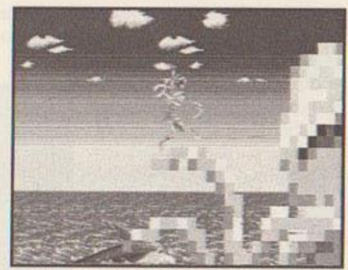
◆ En la parte final de esta fase tendrás que destruir los monstruos que flotan tras un gran escudo azul. Mientras no te toquen seguirás con vida y podrás utilizar el nuevo hechizo-serpiente para atacar a los enemigos de la zona inferior de la pantalla, mientras esquivas las bolas de fuego. Si disparas el bumerán y le das a uno de los escudos, sólo conseguirás agrandar el escudo en cuestión, y luego el bumerán volverá a ti. La única forma de conseguir destruir al último monstruo es disparándole constantemente al escudo, hasta que deje el espacio suficiente como para alcanzarle con el bumerán. Si el escudo empieza a dar vueltas sobre sí mismo y a desplazarse, salta para evitar un buen golpe.

Nivel 4: Viaje en delfín

◆ Durante la primera parte de este nivel, deberás dejarte caer de una plataforma para aterrizar sobre la espalda de un delfín. Él te llevará hasta el tramo siguiente. Mientras dure el viajecito, no pares de lanzar bumeranes a la derecha.

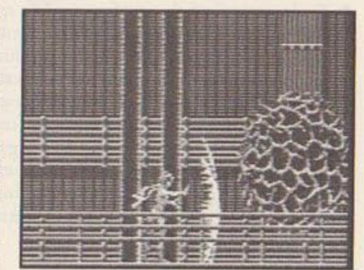
◆ Al final de la primera parte serás atacado por un enorme pulpo. Salta y golpéale en la cabeza con tu hechizo de fuego. Durante la lucha recibi-

rás un nuevo hechizo capaz de eliminar a algunos enemigos de una sola vez.



Salta y dispara a la cabeza de este pulpo desproporcionado.

- Después de nadar por el tubo lleno de fluido azul, en la segunda parte del nivel verás varios bloques de color naranja sobre ti. Desplázate hacia la derecha y salta para situarte en la primera plataforma pequeña que hay entre los dos grupos de bloques naranja. Luego dispara hacia la derecha con el hechizo que recibiste en la batalla del pulpo y obtendrás nuevos «Hit Points». Pulsa el botón correspondiente en la palanca de control y no lo sueltes hasta que el indicador de la pantalla muestre el icono del hechizo parpadeando.
- El resto consiste en disparar contra fusibles que se encienden y hacen estallar bidones de aceite. Algunos te bloquearán el camino si no los destruyes. Encontrarás varios caminos alternativos, de dificultad similar, que llevan al mismo punto.

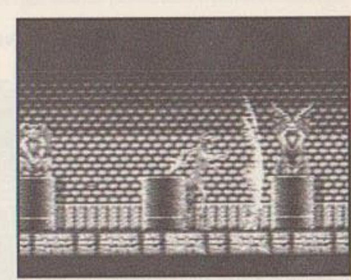


Utiliza tus hechizos más potentes para destruir rápidamente esta esfera de rayos.

- El enemigo final es una enorme esfera que lanza rayos imposibles de poder esquivar.
- Permanece lo más cerca posible de ella (más o menos en el centro de la pantalla) y dispara el hechizo correspondiente al tercer icono mientras tenga oportunidad de recargarse. Tras cuatro o cinco impactos, la esfera se desintegrará.

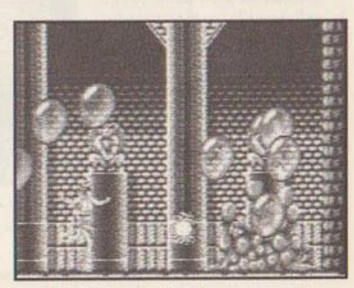
Nivel 5: En el interior del castillo

- En este nivel, verás cómo cobran vida unas repugnantes gárgolas aladas. Activa el hechizo y suéltalo cuando te acerques a una de ellas.
- En cuanto salgas del interior del castillo, déjate caer por los agujeros del suelo hasta que no puedas bajar más y te encuentres con el dragón amarillo. Agáchate (a la izquierda) para esquivar las bolas de fuego que lanza el monstruo, y luego salta a la vez que liberas el hechizo. Cuando hayas acabado con él, baja por las escaleras de la derecha y lucha con los tres tipos que intentarán destruirte lanzándoles el bumerán en el momento en que te ataquen con los murciélagos. Sube por las escaleras de la derecha y luego salta sobre las pequeñas plataformas que hay a ambos lados; desgraciadamente, todo el rato serás atacado por esos monstruos que lanzan murciélagos. A los pies de las siguientes escaleras se encuentra un nuevo hechizo. Cógelo, baja y enfréntate a unos cuantos dragones con el nuevo embrujo (llamado «Fireball»), tan eficaz que podrás eliminarles con un solo impacto en la cabeza.



Conjura tu hechizo cuando te acerques a estas gárgolas con alas ¡y luego arrójalo!

- El último enemigo es una masa formada por burbujas azules que salen ordenadamente en tu búsqueda con el objetivo de arrebatarte toda la energía posible. A pesar de todo, no son especialmente peligrosas. Toma nota de que cada vez que toques al monstruo utilizando el hechizo «Fireball», todas las burbujas que estén en pantalla

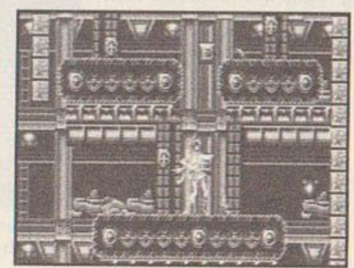


Retén tu hechizo hasta que sea efectivo del todo, luego corre hacia él y dispara.

desaparecerán, pero si sólo tocas una burbuja el monstruo no se verá afectado. Camina entre las burbujas y dispara directamente al enemigo.

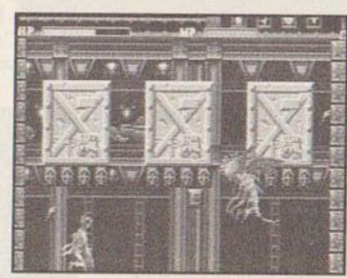
Nivel 6: Cintas transportadoras

- Las cintas transportadoras se convierten en los nuevos y más peligrosos obstáculos de este nivel. El último hechizo, que encontrarás en lo alto del lado derecho, te permitirá disparar a gran velocidad pequeñas bolas de fuego que irán tras cualquier ser viviente.



Los obstáculos más nuevos son estas cintas de transporte.

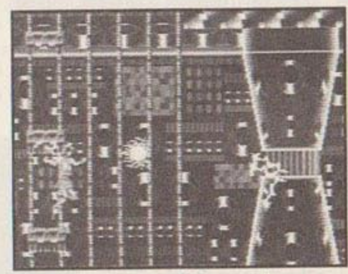
- Un importante oponente aparecerá en la segunda parte de esta corta fase. Se trata de una especie de mutación de mariposa, que fue atrapada accidentalmente por los motores de las cintas transportadoras. El proceso a seguir es muy similar al de cierto juego callejero: la mariposa se introduce en una de las tres cajas que hay en el extremo superior de la pantalla, y luego éstas cambian de posición. Debes seguir atentamente sus movimientos, saltar sobre la que creas que la contiene y golpearla. Si has acertado, el monstruo perderá un punto de energía y volverá de nuevo a esconderse. Apártate cuando lo haga para evitar encontronazos desagradables, y repite la operación hasta acabar con ella.



Fíjate en estas cajas, y luego elige la correcta para disparar al enemigo final.

Nivel 7: El generador

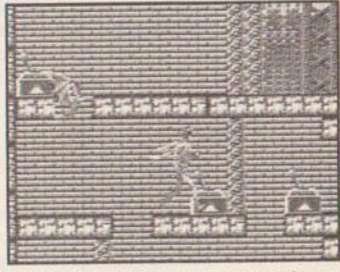
- Corre tan rápido como puedas hacia la parte trasera del generador para encontrar una puerta. Si te entretienes luchando con cada uno de los enemigos, lo más probable es que acabes perdiendo demasiada energía y tampoco realices ningún avance significativo.
- Una vez dentro del generador, debes destruir su núcleo. Eso lo lograrás disparando contra las franjas móviles rojas y negras mientras te mantienes sobre las plataformas que van cayendo desde el techo, saltando de una a otra. Los disparos del núcleo no son peligrosos, pero será mejor que los esquives siempre que te sea posible.



Dispara al corazón del generador con tu hechizo más potente mientras subes por las plataformas que caen.

Nivel 8: El Empire State Building

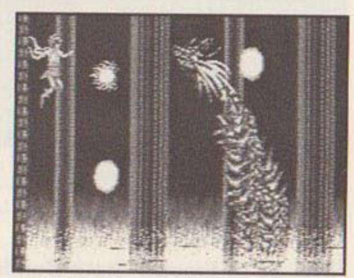
- Las puertas y los interruptores del tercer tramo de este nivel pueden confundirte. Vayamos por partes: saliendo de la primera puerta, hay un ascensor a la derecha. Pulsa el interruptor del segundo piso para abrir la puerta del tercero, y luego dale al de ese nivel. Después, baja hasta el segundo piso y pulsa el interruptor otra vez (la flecha deberá estar indicando hacia abajo). A partir de ahí, sube hasta el cuarto piso y avanza utilizando el hechizo más poderoso («Star») para eliminar con facilidad a los murciélagos.
- En la quinta área encontrarás más interruptores que también deben ser pulsados siguiendo un orden de-



Estos interruptores deben ser movidos en el orden correcto para abrir el pasaje subterráneo.

terminado. Estudiemos la situación otra vez: hay tres ascensores que están muy juntos al principio de la zona; sube en el primero para hacerte con un «Hit Point» y luego en el tercero para llegar hasta lo más alto. Pulsa el primer interruptor, pasa del segundo y salta hacia el tercero. Luego, retrocede y acciona el primero, el segundo y el cuarto (que está situado por debajo y a la izquierda del segundo), por este orden. Finalmente, vuelve a por el segundo. Así tendrás acceso a la zona siguiente, que está más arriba. En ella debes saltar sobre las plataformas pequeñas de la izquierda con la finalidad de llegar al extremo superior de la pantalla.

◆ Y llegó el turno del enemigo final, el cual, tras lanzarse desde la espalda de un insecto volador, se transformará en algo parecido a una serpiente con la cabeza de un dragón. También tiene tres tentáculos que lanzan bolas de fuego. Tan pronto como accedas a esta zona, presiona el botón para conjurar el hechizo, y no lo sueltes hasta que aparezca la cabeza del monstruo. Dispara sobre ella mientras esquivas las bolas de fuego con esa habilidad que te caracteriza. Estas bolas no te quitarán demasiada energía, pero si recibes demasiados impactos las cosas pueden complicarse.



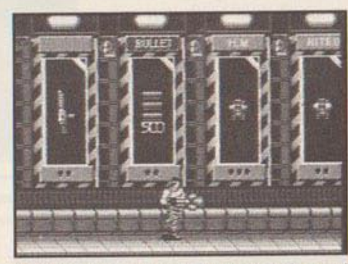
Salta y dispara a la cabeza de esta serpiente con cabeza de dragón.

MIDNIGHT RESISTANCE

DE SEGA

Introducción

¡Otro éxito de los salones recreativos adaptado a la Mega Drive! Los gráficos, el sonido y las posibilidades de cada nivel, casi idénticos a los de la máquina original, puedes disfrutarlos ahora en la tranquilidad de tu casa. Desafortunadamente, no existe opción para que dos jugadores participen simultáneamente. Con todo, el juego sigue siendo divertidísimo incluso para los más experimentados.



Las tiendas que hay después de cada nivel te permiten comprar armas muy valiosas para el combate.

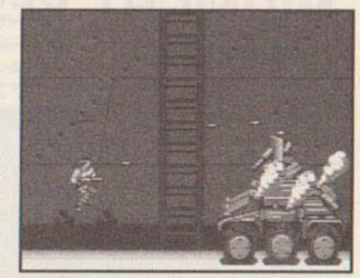
Tú controlas a Johnny Ford. Tu padre ha estado probando un suero que cura la adicción a las drogas, y por ello Crimson King (uno de los traficantes más importantes) le ha secuestrado junto al resto de tu familia. Debes introducirte en su base, inhabilitar sus defensas y rescatar a los tuyos.

Al final de cada nivel hay una tienda donde puedes comprar armas excelentes utilizando como moneda las llaves que vas encontrando por el camino. Ocasionalmente tendrás oportunidad de adquirir vidas extra, un escudo que va dando vueltas a tu alrededor mientras absorbe el fuego enemigo, o una mochila repleta de explosivos que barren a todos los enemigos que haya en la pantalla.

Nivel 1: El principio

◆ Mientras estés luchando con el tanque, asegúrate de presionar el botón B (suponiendo que no hayas cambiado los controles en la opción correspondiente del menú) para centrar tus disparos hacia la derecha. Mientras lo haces, puedes moverte en cualquier dirección y saltar para esquivar el fuego enemigo. Permanece en el extremo izquierdo durante toda la batalla hasta que el tanque empiece a estallar, momento en el cual deberás moverte rápidamente hacia la derecha para esquivar las dos granadas de mano que te lanzará. El ca-

rro de combate disparará normalmente por encima de tu cabeza, pero no te confíes porque puede descender en cualquier momento.

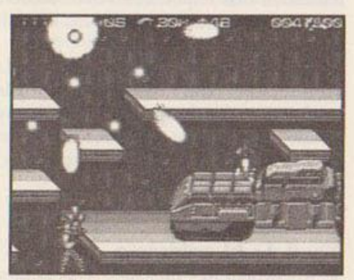


Apunta hacia la derecha y dispara rápidamente mientras esquivas las balas.

- Si has sido capaz de coger todas las llaves podrás comprar dos objetos en la tienda. La pistola que dispara en tres direcciones y la mochila de explosivos son las adquisiciones más recomendables.

Nivel 2: El subsuelo

- El tanque que hay cerca del inicio de este nivel se comporta exactamente igual que el anterior. Acuérdate de esquivar las granadas de mano cuando explote.
- Al atravesar las plataformas tras haber pasado por el subsuelo, observarás que un buen puñado de enemigos sigue tus pasos. Si alguno se acerca demasiado, no te detengas ni le dispares hasta que estés a punto de caer al siguiente nivel.



Debes disparar a la cabeza de este enorme tanque para hacerle daño.

- Cuando estés descendiendo por las plataformas rojas, orienta tu pistola hacia abajo y presiona el botón B para mantenerla en esa posición mientras saltas de izquierda a derecha disparando a los matones.
- El punto débil del enorme tanque lanza-misiles está en su parte superior. El extremo inferior izquierdo de la pantalla es el lugar más seguro; si permaneces allí y utilizas los explosivos de la mochila cada vez que el carro de combate avance hacia la derecha, podrás abatirle sin problemas. De lo contrario

tendrás que saltar hacia las plataformas de arriba, y luego de izquierda a derecha, para esquivar los proyectiles. Mantén tu pistola hacia abajo pulsando el botón B.

- Si todavía te queda alguna de las armas cuando llegues a la tienda, podrás recargarla comprando balas (marcadas con un «500»). Si no te queda munición en la mochila (50 es el máximo), compra una nueva; de lo contrario, ahórrate el resto de las llaves para la siguiente tienda.

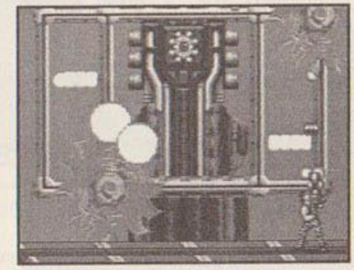
Nivel 3: Cuchillas y ascensores

- El primer obstáculo que verás es un muro sobre el cual se desplaza un cañón láser. Quédate al pie de la colina y dispara rápidamente, saltando al mismo tiempo para esquivar sus ráfagas.



Utiliza tu armamento de mochila para destruir estas cuchillas antes de que empiecen a moverse.

- Los luchadores con un cohete en la espalda aparecen mientras utilizas los ascensores. Darán una vuelta completa y se situarán por encima de ti antes de dispararte; si eres tú el que dispara primero (ya sabes, mientras te rodean) no tendrás problemas. No olvides que en cuanto veas las manchas verdes sólidas podrás saltar y entrar en la zona siguiente.



Esquiva la cuchilla de la izquierda quedándote en el lado derecho, y viceversa.

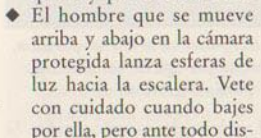
- Si todavía tienes la mochila de explosivos cuando llegues ante las cinco cuchillas, utilízala; si lo haces muy rápidamente, podrás destruirlas todas de golpe incluso antes de que empiecen a caer. ¿Que no tienes dinamita? Pues orienta

la metralleta hacia arriba (presionando el botón B para mantenerla en esa posición) y dispara a la cuchilla del extremo izquierdo o a la del derecho. Cuando estén preocupantemente cerca, sitúate en cualquiera de los dos lados y corre por delante de ellas disparando.

- Las dos cuchillas gigantes son en realidad más fáciles de destruir que las cinco pequeñas. Podrás esquivar a la de la derecha situando a tu personaje en el rincón izquierdo, y haciendo lo contrario ante la cuchilla derecha. Una vez hayas destruido las dos cuchillas con explosivos, surgirá un ojo rojo en el centro de la pantalla que empezará a disparar muy rápidamente. Permanece por debajo de él y dispárale mientras esquivas sus balas; ni que decir tiene que los explosivos son igualmente efectivos en este caso.
- Si todavía te quedan algunas armas cuando alcances la tienda, sigue el consejo dado en el último punto del nivel anterior.

Nivel 4: A través de las cascadas

- Los números que hay por detrás de las cascadas indican la distancia que queda hasta el final del nivel. Orienta tu arma hacia la izquierda y fíjala (presionando el botón B, claro), mientras te mueves hacia el lado opuesto. Verás como completas la fase sin apenas darte cuenta.
- El mayor obstáculo es un escuadrón de diez cazas que vuelan sobre una impresionante puesta de sol, dejando caer bombas que tu cabeza atrae... a no ser que te muevas rápido y dispares ininterrumpidamente. Cada vez que elimines uno de los aviones, los demás volverán a reunirse en el cielo para que puedas ver cuántos quedan.

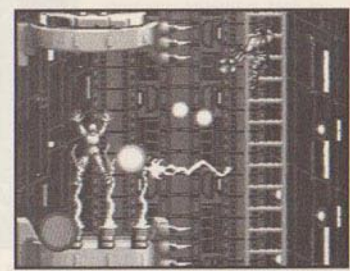


Cuando los cazas vuelen por el horizonte, podrás contar los que quedan.

- Tanto el fuego como la metralleta de tres direcciones son efectivos en esta fase. También puede ser que necesites una nueva mochila, así que si te quedas sin munición, compra otra.

Nivel 5: Rayos, centellas y helicópteros

- Para destruir las barreras de electricidad debes disparar sobre los dos cañones que las generan.
- Cuando alcances la plataforma que tiene dos escaleras (una que va hacia arriba y otra en dirección opuesta), elige la de bajada. Deberás abatir al tipo que te aguarda (el enemigo de mayor importancia de este nivel) para abrir las puertas que hay por encima de ti.

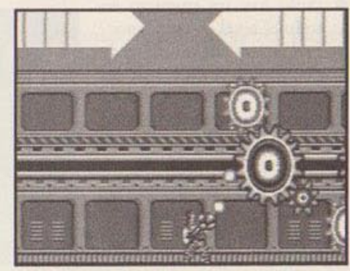


Debes disparar en diagonal para destruir los cañones láser que hay en el extremo superior y en el inferior.

- El hombre que se mueve arriba y abajo en la cámara protegida lanza esferas de luz hacia la escalera. Vete con cuidado cuando bajes por ella, pero ante todo dispara calculando bien el ángulo para poder destrozar los tres cañones que hay arriba... y luego los de abajo. Para terminar, liquida a tu enemigo.
- Cuando vuelvas a subir por las escaleras, coloca tu metralleta hacia arriba (manteniéndola con el botón B) para derribar al helicóptero que custodia la salida.

Nivel 6: Buscando a Crimson King

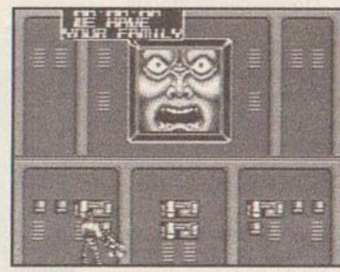
- Las ruedas de metal se convierten en los enemigos naturales de Johnny a medida que avanza por este nivel. Cuando el primer muro de piedra se abra para mostrar un tenebroso paisaje metálico, salta para situarte cerca del centro y mantén presionado el botón B para orientar tu metralleta hacia la derecha. La única manera de evitar ser aplastado por la gran rueda es avan-



Puedes arrastrarte por debajo de la gran rueda al pasar la roja, pero no la gris.

zando por debajo de ella mientras la de color gris está en lo alto de la pantalla (la rueda roja no te tocará).

- Cuando te dejes caer hasta el área siguiente, muévete con rapidez hacia el centro de la pantalla y sitúate entre las dos flechas. En ese momento aparecerán unos doce guardianes a izquierda y derecha; algunos saltarán y otros se arrastrarán, así que prepárate para las dos modalidades.

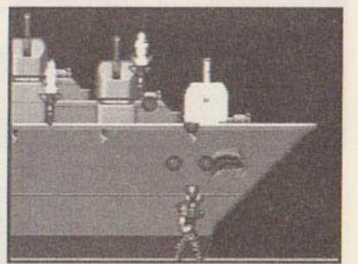


Crimson King hace su primera aparición, pero tendrás que esperar un poco más para vengarte de él.

- El siguiente grupo de ruedas es muy parecido al primero, excepto en que no está solo: hay otro grupo. Afortunadamente, ambos requieren de menos impactos que el anterior para ser destruidos. Si tienes que pasar por debajo de las ruedas, asegúrate de calcular bien los tiempos... y de respirar hondo cuando aparezca la legión de guardianes que te espera tras haberlas superado. Tendrás que luchar con tres grupos de guardianes más para vértelas con Crimson King y encontrar a tu familia.

Nivel 7: El navío de guerra

- ¡Sólo hay un enemigo en todo el nivel, pero es enorme! Se trata de un navío de guerra que se mueve de izquierda a derecha y está muy, pero que muy bien armado. La idea básica, como en otros niveles, es seguir con vida. Resulta difícil disparar sin destruir algo de valor, así que orienta tu arma hacia arriba y manténla en esa posición presionando el botón B.

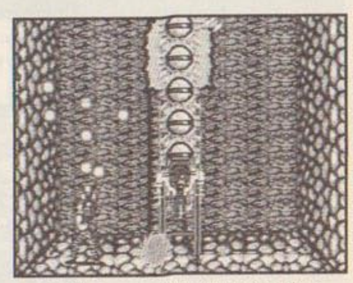


Este navío de guerra está muy bien armado, pero no es muy agresivo.

Entonces, muévete de izquierda a derecha y salta para esquivar los misiles lanzados ocasionalmente por el navío. Cuando sólo te queden unas cuantas torretas que destruir podrás concentrar todo tu potencial destructivo en ellos.

Nivel 8: La locura de las escaleras

- Cuando estés subiendo por las cuatro escaleras, te atacarán varios guardias por arriba y abajo. Saltando de una escalera a otra podrás esquivarles fácilmente, a la vez que coges las llaves que hay por todas partes.
- El guardián con forma de serpiente dispara bolas de fuego muy grandes y luego se escurre por las escaleras, hacia la derecha o la izquierda. Quédate en cualquiera de los dos lados y esquiva sus disparos, teniendo en cuenta que es mejor arrastrarse por debajo de ellos que saltar por encima suyo, dado el reducido espacio existente entre cada andanada. A medida que la serpiente desciende por la zona de las escaleras, agáchate para esquivar sus mordiscos.



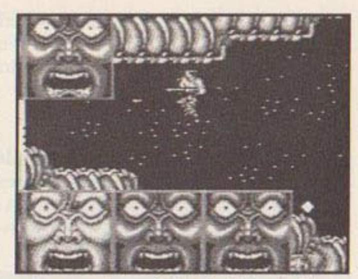
Agáchate y arrástrate para esquivar esta enorme serpiente del final del nivel 8.

- Esta vez, la tienda te muestra algunas caras familiares; y es que así, persiguiendo a uno de los miembros de tu familia, conseguirás un arma o una mochila.

Nivel 9: El ataque de los cabeza-cuadradas

- La pantalla se llenará de enormes bloques con la cara de Crimson King. La salida está a la izquierda. Debes disparar a los bloques en cuestión mientras intentas escapar; es muy importante practicar el disparo en diagonal en este nivel. A medida que tus enemigos se muevan de arriba abajo, tendrás que atacarles al mismo tiempo que saltas o te agachas (antes de que se conviertan en un obstáculo realmente serio).

◆ Tras subir por la estrecha salida te las verás con el gran tipo en persona, Crimson King. No pares de saltar y disparar para destruir a los gusanos que va soltando el cabecilla de los narcotraficantes por la cabeza, esquivando al mismo tiempo los tres cerebros que palpitan cerca de ti. Dispara al colmillo inferior para destruir la cabeza, y luego cárgate el cerebro. Desplazándote hacia el lado opuesto de la pantalla podrás esquivar más fácilmente a los gusanos, aunque sólo estarás a salvo si te mueves mientras luchas con el cerebro (después de acabar con la cabeza). Por tus esfuerzos, recibirás una corta secuencia de animación final, con los títulos de crédito de los autores del juego.



La segunda aparición de Crimson King se produce inmediatamente antes de la última.



Dispara a su colmillo inferior hasta que pierda la cabeza, luego atácale al cerebro mientras esquivas los gusanos.

¡Trucos increíbles!

◆ SALTARSE NIVELES

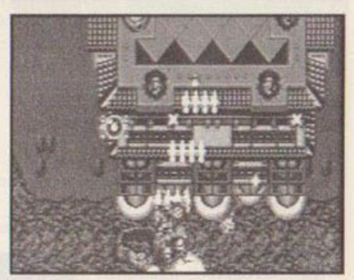
En la pantalla de presentación, ilumina Start y luego pulsa C y Start (el botón, claro). Durante el juego, presiona Pausa y A para pasar directamente al siguiente nivel.

MUSHA

DE SEISMIC

Introducción

La Super Armadura Híbrida y Metálica (en inglés, sus iniciales corresponden a la palabra MUSHA que da nombre al juego) es una invención sofisticadísima que convierte a cualquier guerrero en una máquina de matar definitiva, capaz de atacar y defenderse al mismo tiempo.



El enemigo se esconde en fortalezas muy bien armadas.

La raza humana se ha expandido desde la Tierra, y ocupa colonias en galaxias y planetas de todo el sistema solar. En cada una de estas colonias hay un ordenador que controla todo lo que necesitan los humanos para subsistir. Desgraciadamente, uno de ellos, el Dire 51, ha decidido que puede gobernar el Universo mejor que cualquier mequetrefe de carne y hueso, y ha construido unas impresionantes barreras defensivas para defenderse del inminente ataque del equipo MUSHA...

Los siete niveles de acción desenfrenada empiezan con una visita a la fortaleza enemiga, y concluyen con la desmantelación del Dire 51. En el transcurso del viaje hay muchas cápsulas que recoger, cada una de ellas con un arma diferente o con «power-ups». Además de disparar, también puedes elegir una formación para las armas accesorias (me refiero a las que rodean tu nave) y la velocidad en que quieres desplazarte, parando el juego con el botón Start y ajustando las flechas del extremo superior de la pantalla. Prepárate para unos asombrosos gráficos y sonidos. ¡Son de lo mejor que hayas visto!

Estrategias básicas

◆ Ajustar la velocidad es importantísimo a la hora de esquivar los cazas enemigos. Pulsa la pausa para regular los indicadores que están en lo alto de la pantalla.

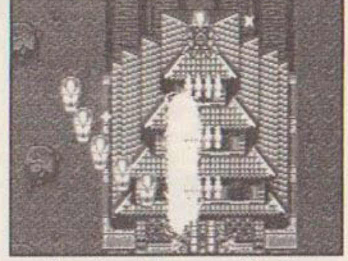
◆ En la mayoría de matamarcianos (incluyendo el que nos ocupa) es más

importante eludir el fuego enemigo que disparar y causar bajas en las filas de tu oponente, así que no te distraigas porque de todas maneras destruirás a más de los que imaginas.

- Ahora bien, lo fundamental es aprenderse las rutinas de comportamiento de los escuadrones enemigos. Lo tienes fácil: siempre salen del mismo sitio y disparan hacia donde estés. ¡Así que no pares de moverte!

Nivel 1: La fortaleza enemiga

- De lo primero que te darás cuenta en MUSHA es de lo extensos que son sus niveles; tanto como que cada uno dura cerca de seis minutos sin interrupciones.
- Si estás teniendo problemas en esta primera fase, asegúrate de leer la sección de estrategias básicas. No deberías tener problemas para llegar hasta el enemigo final sin perder una sola nave.
- El primer enemigo final es la misma fortaleza con forma de tanque que aparece al principio del nivel. Tras destruir sus ocho cañones frontales deberás acabar con su cabeza, que dispara grupos de cinco bolas de fuego hacia ti. Moviéndote de izquierda a derecha, y disparando sin descanso, esquivarás con facilidad todos sus misiles. El tiempo que tardes en destruirle dependerá de la potencia de las armas que lleves.



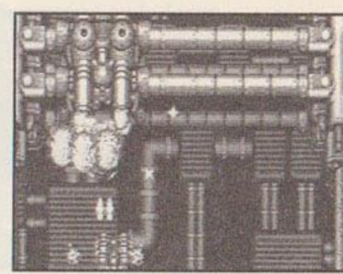
Tras destruir las armas del suelo, prepárate para atacar a las del techo.

Nivel 2: Dentro de la fortaleza

- El primer mini-enemigo de importancia es una enorme cara de color naranja que aparece en el extremo superior de la pantalla. Por debajo de ella hay cuatro barras de acero que se extienden hacia ambos lados de la zona de juego, para contraerse más tarde. Cada una utiliza unos parámetros temporales distintos y no puedes destruirlas ni volar entre ellas, así que olvídalas y concéntrate en disparar a la cara siempre que te

dejen espacio. Si dispones de un buen armamento (a nivel 3 o 4) tienes la opción de acercarte más al enemigo; en caso contrario, quédate en la parte inferior de la pantalla y tómate todo el tiempo que necesites.

- Tras esta secuencia serás atacado por la espalda mucho más a menudo. La mejor defensa frente a estos traicioneros cazas es el ataque: prepara los pequeños cañones que rodean la nave para disparar hacia abajo.

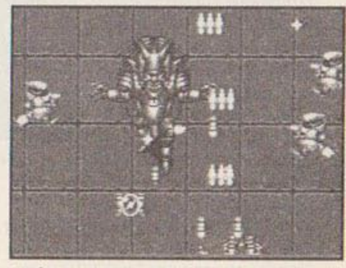


Este enemigo se desliza de lado a lado mientras dispara indestructibles bolas de fuego.

- El enemigo final es otro rostro, esta vez de metal, que se desliza entre unas barras de hierro. Los dos enormes cañones que tiene a cada lado lanzan llamas que puedes detener, siempre que las destruyas antes de que te den alcance. Los pequeños proyectiles brillantes son mucho más peligrosos porque cada grupo de cuatro es indestructible, quedándote sólo la opción de esquivarlos. Tras destruir los dos grandes cañones, la cabeza dejará de moverse y aumentará la cantidad de proyectiles.

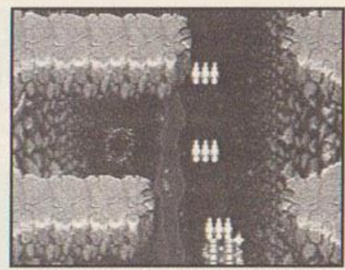
Nivel 3: El arma secreta

- Nada más empezar el nivel serás atacado por un mini-enemigo de color rojo y de muy mal carácter; el único momento en que temerá tus armas será durante su secuencia de ataque. Esquiva las esferas explosivas brillantes que lanza, cuyo poder destructivo es más que notable, y prepárate para ver uno de los mejores efectos gráficos de la historia tras haberle destruido.
- Una vez superado el puente a partir del cual se es-



El primer mini-enemigo sólo sentirá tu ataque en el momento en que embista.

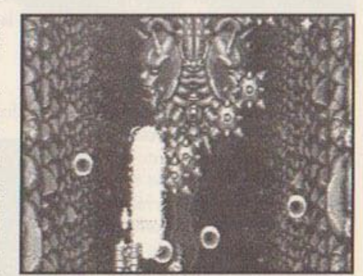
trecha la pantalla, tu velocidad aumentará y tendrás que esquivar un buen número de plataformas, que surgen en el centro de los túneles. Si chocas, la nave resultará seriamente dañada o estallará en mil pedazos, así que ve con cuidado. Quizá te ayude el detener el juego (pulsando Start) y ajustar la velocidad (que aparece en la parte superior de la pantalla) antes de proseguir la partida.



Volar a través de estos peñascos se hace más difícil a medida que la velocidad aumenta.

◆ El enemigo final tiene dos caras y otras tantas secuencias de ataque. Durante la primera, disparará esferas que se desvanecen poco a poco. Si permaneces en el extremo inferior de la pantalla y te desvías ligeramente hacia uno u otro lado, podrás esquivarlas sin problemas. Los cinco puntiagudísimos eslabones de la cadena que ostenta tu oponente también son una buena razón para quedarse abajo, porque su contacto es casi mortal.

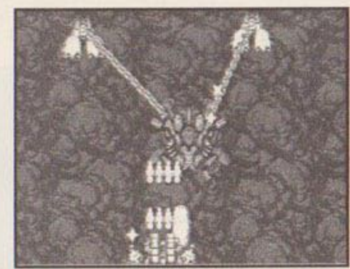
◆ Durante la segunda parte del ataque, el peligroso extraterrestre lanzará simultáneamente tres esferas que se comportan de forma similar a las anteriores, así que apártate de ellas tan hábilmente como puedas. Además, la cadena se convertirá en una especie de cola que seguirá al enemigo en sus súbitos y frenéticos movimientos (incluyendo descensos al extremo inferior de la pantalla).



Las esferas brillantes son atraídas por tu nave.

Nivel 4: El ataque de las naves voladoras

◆ Una sonriente cabeza de color rojo saldrá cerca del inicio del nivel, e irá reapareciendo a lo largo del mismo. Siempre se comporta de la misma forma: se queda quieta primero, se parte en dos después, y finalmente lanza un potente rayo láser que debes esquivar a toda costa. ¿Cómo? Engañándole. Muévete hacia la derecha, y cuando se produzca la separación de las dos mitades de la cara, ve hacia el lado opuesto.



Sigue moviéndote para hacer que dispare sus balas, de tal forma que puedas volar entre ellas.

◆ El mini-enemigo de esta fase es una nave empujada por dos cohetes, que van unidos a ella por cadenas; cuando alcance el extremo superior de la pantalla empezará a lanzar balas rojas dirigidas a tu nave. Muévete constantemente para esquivarlas y no dejes en ningún momento de disparar. En el momento en que tu oponente empiece a debilitarse, intentará defenderse por última vez lanzando unos destructivos rayos láser. Prepárate para apartarte rápidamente de su camino y disparar sobre la nave hasta que estalle en mil pedazos.

◆ Después de unos minutos más de vuelo, llegarás ante el enemigo final. Se trata de una nave con dos partes claramente diferenciadas (que se separan y lanzan misiles fáciles de eliminar con tus disparos), tocada con la cabeza gigantesca de lo que parece ser un bebé mutante. Cuando hayas superado el ecuador de la batalla, el morro de la nave caerá y tendrás que esquivarlo. Más tarde, las piezas



Cuando este enemigo final se separe, disparará una serie de cohetes teledirigidos.

restantes se separarán y el generador central disparará un láser y un elevado número de misiles al mismo tiempo. Si le das unas cuantas veces más, acabarás con él.

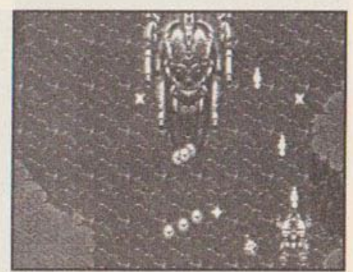
Nivel 5: La destrucción de las reservas enemigas

- El mini-enemigo de esta fase es una nave con la cara de una geisha japonesa. Utiliza sus manos como peligrosas armas con las que primero dispara unas cuantas balas, y luego las junta para golpearte. Esquiva sus puñetazos (no es fácil) y vigila su boca y sus manos, porque de ellas surgirá en cualquier momento una esfera verde. Después, una de las manos lanzará un rayo láser, así que vete con cuidado y esquívalo. De nuevo la duración de esta batalla depende del potencial de las armas que poseas.



Poco después de que la esfera verde entre en una mano, ésta disparará un láser hacia abajo.

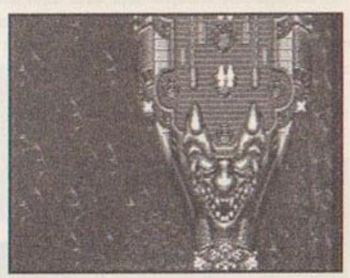
- Poco después de destruir al enemigo anterior verás la primera de las tres fortalezas. Las torretas de color naranja que están en el tejado no pararán de disparar hasta que las destruyas; y mejor será que te apresures a hacerlo, porque sin darte cuenta verás la pantalla repleta de balas y casi no podrás moverte.
- El enemigo final es un robot del tipo «Transformers» que posee armas a ambos lados, como tú, con las que disparará hacia donde sea que estés; y no dejará de hacerlo, así que, ante todo, destrúyelas. Tras una corta batalla, el enemigo se transformará en una nave y volará hacia el extremo superior de la pantalla, reapareciendo como la geisha. Durante esta segunda parte de su secuencia de ataque verás que su comportamiento es igual al del enemigo anterior. Tras un breve período de tiempo, su cara adquirirá rasgos demoníacos y empezará a lanzar esferas que pueden dañar seriamente tu nave. Muévete de izquierda a derecha para llevarte las esferas a ambos lados y poder volar entre ellas. Una vez terminada esta secuencia, serán misiles los que tomen el relevo; ahora bien, al no caer directamente sobre ti, tendrás una magnífica oportunidad de atacar a tu oponente. Como cada nivel es más complejo que el anterior, resulta imprescindible recordar las estrategias básicas reseñadas al principio del capítulo, especialmente la que se refiere a esquivar el fuego enemigo.



Ésta es la última de las tres fases de este enemigo. Cada una tiene su propia y maligna apariencia.

Nivel 6: La nave enemiga

- Unos pocos segundos después de iniciarse este nivel, te las verás con una nave que no es especialmente peligrosa... aunque sí lo son los cañones que hay por encima de ella. Tanto es así, que será mejor que te olvides de ellos y te concentres en otras armas, a menos que tu potencial ofensivo sea elevado.
- El robot metamórfico del nivel 5 ha regresado, pero ahora es mucho más difícil de destruir... ¡Y también es tu obstáculo final! Su secuencia de ataque comienza como la anterior, pues tiene armas similares a las tuyas y dispara constantemente. Esta parte del ataque no dura demasiado. La segunda empieza cuando se produce una descarga eléctrica entre las cuchillas que el robot lleva sobre los hombros. Durante este segmento lanzará cuatro esferas electrificadas y atraídas por tu nave, así que nunca pares de moverte. En el momento en que las cuchillas desaparezcan de sus hombros dará comienzo el tercer tramo, en el cual te verás atacado por una enorme cadena de esferas azules que el robot lanza como si fuera un yo-yo.



Destruye las numerosas armas que hay sobre la superficie de esta nave.

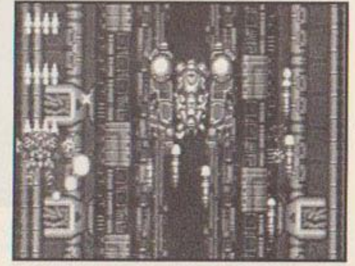
Cuando dicha cadena alcance el extremo inferior de la pantalla, las esferas se separarán convirtiéndose en misiles... ¡así que no pares de moverte! Recuerda que puedes ajustar la velocidad de la partida pulsando Start para detener el juego y aumentando o reduciendo el número de flechas rojas de la parte alta de la pantalla.



En cuanto el enemigo mueve la bola atada a una cadena, ésta se divide en varios trozos que van hacia tu nave.

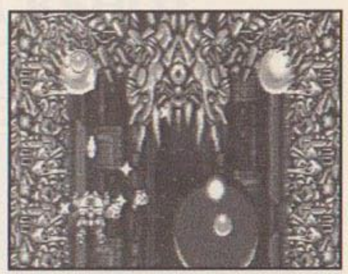
Nivel 7: El Dire 51

- Poco después del cambio de decorado, te enfrentarás al mini-enemigo de rigor. Se trata de una nave azul con enormes cañones a cada lado. Dispara grupos de tres bolas de fuego, pero se interrumpe entre cada serie lo suficiente como para que puedas atacarle sin problemas. Cada vez que te acerques y dispares, retírate rápidamente para eludir sus balas.



El nivel 7 contiene unos cuantos mini-enemigos, incluyendo este segundo, que dispara cohetes.

- Este nivel presenta un segundo mini-enemigo, que se mueve lentamente y dispara grupos de cohetes. Los primeros van directamente a por tu nave, mientras que los últimos salen de forma desordenada y por todas partes.
- Lo que viene ahora es el corazón del Dire 51, aunque antes tendrás que vértelas con algunos enemigos familiares. El ordenador está protegido por una caja azul que se mueve de izquierda a derecha, frente a lo cual sólo hay una táctica: disparar y disparar, porque más tarde o más temprano se colarán las balas necesarias para destruir el corazón (que parpadeará cada vez que reciba un impacto).



Una gran esfera azul rebota de un muro a otro haciendo esta batalla incluso más difícil.

- Justo después de la escena anterior te las tendrás que ver con el Dire 51 en persona. Como habrás imaginado, no va a ser una lucha fácil; para empezar, una enorme esfera azul irá saltando de un lado a otro en lo que de por sí es ya un campo de batalla estrechísimo. Deberás destruir las dos esferas verdes mientras haces lo imposible por no chocar. Después, se abrirá el camino central. Si lo sigues, en línea recta hacia arriba, encontrarás otra gran esfera azul que disparará el mismo tipo de esferas verdes que has tenido que esquivar anteriormente; sólo que en esta ocasión no dispondrás de tanto espacio para moverte. Para empeorar aún más las cosas, a ambos lados del camino aparecerán aleatoriamente unas manos, haciendo que el factor suerte tenga un papel preponderante en la batalla.
- Tras destruir al Dire 51 tendrás que escapar rápidamente y volver a la nave nodriza. A medida que te acerques, el robot metamórfico reaparecerá. ¡Ten cuidado con su brazo! Si lo tiene levantado y dispara rayos láser deberás situarte justo debajo de él, porque dichos rayos descenderán alrededor de él. Si, por el contrario, baja el brazo, deberás limitarte a esquivarlo. Las batallas anteriores se han llevado una buena parte de su energía, haciendo que ésta sea más



¡Ha vuelto! Justo cuando pensabas que todo había terminado, el «transformer» hace una aparición final.

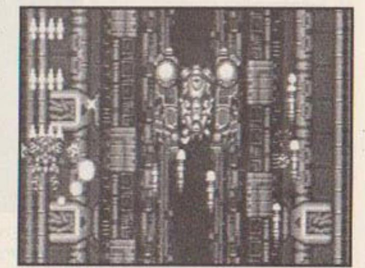
Cuando dicha cadena alcance el extremo inferior de la pantalla, las esferas se separarán convirtiéndose en misiles... ¡así que no pares de moverte! Recuerda que puedes ajustar la velocidad de la partida pulsando Start para detener el juego y aumentando o reduciendo el número de flechas rojas de la parte alta de la pantalla.



En cuanto el enemigo mueve la bola atada a una cadena, ésta se divide en varios trozos que van hacia tu nave.

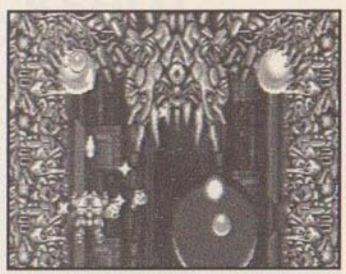
Nivel 7: El Dire 51

- Poco después del cambio de decorado, te enfrentarás al mini-enemigo de rigor. Se trata de una nave azul con enormes cañones a cada lado. Dispara grupos de tres bolas de fuego, pero se interrumpe entre cada serie lo suficiente como para que puedas atacarle sin problemas. Cada vez que te acerques y dispares, retírate rápidamente para eludir sus balas.
- Este nivel presenta un segundo mini-enemigo, que se mueve lentamente y dispara grupos de cohetes. Los primeros van directamente a por tu nave, mientras que los últimos salen de forma desordenada y por todas partes.



El nivel 7 contiene unos cuantos mini-enemigos, incluyendo este segundo, que dispara cohetes.

- Lo que viene ahora es el corazón del Dire 51, aunque antes tendrás que vértelas con algunos enemigos familiares. El ordenador está protegido por una caja azul que se mueve de izquierda a derecha, frente a lo cual sólo hay una táctica: disparar y disparar, porque más tarde o más temprano se colarán las balas necesarias para destruir el corazón (que parpadeará cada vez que reciba un impacto).



Una gran esfera azul rebota de un muro a otro haciendo esta batalla incluso más difícil.

- Justo después de la escena anterior te las tendrás que ver con el Dire 51 en persona. Como habrás imaginado, no va a ser una lucha fácil; para empezar, una enorme esfera azul irá saltando de un lado a otro en lo que de por sí es ya un campo de batalla estrechísimo. Deberás destruir las dos esferas verdes mientras haces lo imposible por no chocar. Después, se abrirá el camino central. Si lo sigues, en línea recta hacia arriba, encontrarás otra gran esfera azul que disparará el mismo tipo de esferas verdes que has tenido que esquivar anteriormente; sólo que en esta ocasión no dispondrás de tanto espacio para moverte. Para empeorar aún más las cosas, a ambos lados del camino aparecerán aleatoriamente unas manos, haciendo que el factor suerte tenga un papel preponderante en la batalla.
- Tras destruir al Dire 51 tendrás que escapar rápidamente y volver a la nave nodriza. A medida que te acerques, el robot metamórfico reaparecerá. ¡Ten cuidado con su brazo! Si lo tiene levantado y dispara rayos láser deberás situarte justo debajo de él, porque dichos rayos descenderán alrededor de él. Si, por el contrario, baja el brazo, deberás limitarte a esquivarlo. Las batallas anteriores se han llevado una buena parte de su energía, haciendo que ésta sea más



¡Ha vuelto! Justo cuando pensabas que todo había terminado, el «transformer» hace una aparición final.

corta en comparación con las últimas. Tras aterrizar en la nave nodriza, verás una corta secuencia de animación y los títulos de crédito.

¡Trucos increíbles!

- ARMAS EXTRA
  Para recibir 20 armas extra pulsa Pausa, Arriba, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Abajo, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Derecha, C, C, B y A.
- CINCO VIDAS EXTRA
  Pulsa Pausa, Derecha, Abajo, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, Izquierda, B, C y A.
- CAÑONES AL MÁXIMO DE SU CAPACIDAD
  Pulsa Pausa, B, B, C, B, B, C, Arriba, Abajo y A. Luego, vuelve al juego ¡y tendrás un superdisparo!

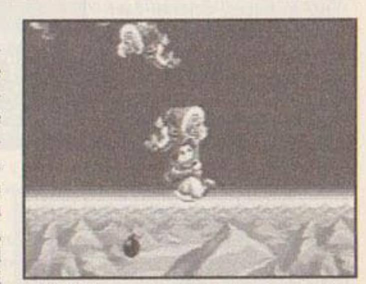
QUACKSHOT

Protagonizado por el Pato Donald

DE SEGA

Introducción

El pato Donald hace su debut en la Mega Drive con este nuevo cartucho, cuyo desarrollo es muy similar al de Castle of Illusion, el programa protagonizado por Mickey Mouse. Gráficos, sonido y animación increíbles te preparan para una aventura que, sin embargo, poco tiene que ver con la del ratón de Disney. Donald está metido en el desafío de su vida, buscando el Gran Tesoro de los Patos con la ayuda de sus sobrinos. Empiezas en Patoburgo, México y Transilvania, pero pronto acabarás en los rincones más recónditos del globo para encontrar pistas vitales con que hallar el tesoro.



La última vara que recibes te permite colgarte de los pájaros.

En un principio dispones de un mapa y de una pistola que atonta a los enemigos al dispararles un dardo adormecedor (¡nada de violencia, en la más pura tradición Disney!). A medida que les tumbes pasarás por encima de ellos sin resultar herido. De vez en cuando encontrarás herramientas perfeccionadas y muchos otros objetos, como llaves, energía y vidas extra.

Comienzo en México

- Puedes empezar la partida en cualquiera de las tres localidades. Si todavía estás aprendiendo cómo mover al personaje, selecciona Patoburgo, porque el terreno allí es mucho menos dificultoso, y luego viaja hasta México. De todas maneras, tendrás que ir adelante y atrás alguna que otra vez.
- Los cactus se parten en dos, pero un disparo los atontará haciendo que sea más seguro pasar por donde estén.
- Cuando dispares al primer pistolero, éste dejará caer un cucurucho de helado que te devolverá algo de energía. Los pistoleros lanzan tomates,

así que ten cuidado con ellos.

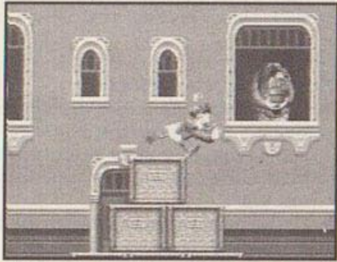


Salta y dispara contra los pájaros con tu pistola, para atontarlos.

- Cuando veas aparecer a los pájaros intenta dispararles antes de que te alcancen. Si no lo haces, dejarán caer una colmena de abejas; los problemas que vendrán luego son previsibles.
- Cuando veas el detonador de dinamita (una caja negra con una calavera) pasa de largo, y en cuanto salga la chispa retrocede y salta por encima de ella.
- Coge las mazorcas que dejan caer algunos de tus enemigos. Por cada una de ellas podrás disparar cinco palomitas. Eso sí, guárdatelas para los enemigos del final de la fase; ¡las necesitarás!
- Sólo puedes llamar al avión cuando estés sobre la bandera. No puedes, sin embargo, dejar un área hasta que hayas clavado una bandera en el suelo (lo cual ocurre de forma automática) en tu regreso a la primera de ellas.

De camino a Patoburgo para encontrar una llave

- La llave no aparecerá hasta que vayas a México y vuelvas a Patoburgo.
- Tienes un número ilimitado de dardos para tu pistola, así que dispáralos tranquilamente si sospechas que se acerca un enemigo. Una vez sepas dónde están situados tus oponentes en cada área, atácales tan pronto como aparezcan en la pantalla.
- El tercer enemigo dejará caer un pavo asado (¡qué idea tan horrible!) cuando le dispares. Éste es el mejor objeto de todos, pues te concede el nivel máximo de energía.

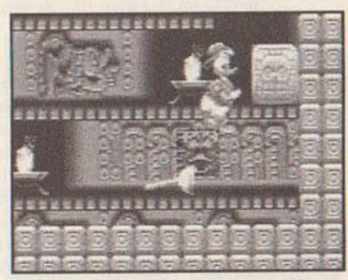


Tras coger los cinco granos de pimienta, Donald se volverá loco.

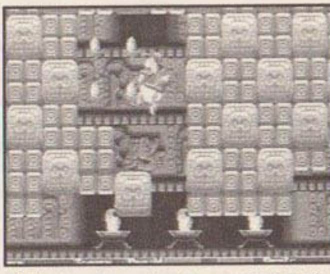
- Cuando veas la escalera, sube por ella para coger unos cuantos granos de pimienta; a partir de ese momento, Donald se volverá loco, moverá con rapidez sus brazos y caminará de un lado a otro derribando a cuantos enemigos se pongan a su alcance. Desgraciadamente, el efecto de la pimienta dura poco, así que prepárate para cuando acabe.
- Después de recibir la llave, puedes volver a México llamando al avión mientras estás sobre la bandera. Entonces, podrás entrar en el templo.

De vuelta a México con la llave

- Este nivel contiene muchos obstáculos y unos cuantos enemigos. Tendrás que correr hasta que encuentres a un viejo amigo, y luego volver a la entrada.
- Si caminas agachado podrás deslizarte por debajo de muchos obstáculos y atravesar pequeños pasajes.
- Los bloques verdes que se mueven arriba y abajo pueden ser temporalmente paralizados; recuerda que su contacto es casi mortal mientras están deslizándose. El primero que verás tiene un pavo detrás, y te proporciona el nivel máximo de energía. Páralo, saltando y disparándole, cuando esté en el aire métete debajo de él, coge al pavo y sal tan rápido como puedas. Cuando vuelva al extremo inferior, dispárale y utilízalo para subir. Salta por debajo del segundo bloque cuando se mueva hacia arriba, sube por los escalones y luego dispara contra el bloque de la izquierda cuando alcance su punto más alto. Entonces



Golpea estos bloques con la vara y luego utilízalos para subir.



Sube por este agujero para recoger maíz.

podrás saltar sobre él y después por encima del muro de la derecha. A la derecha de este segundo bloque es donde encontrarás a tus dos primeros enemigos.



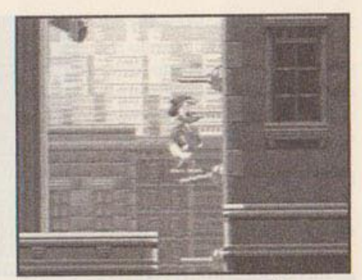
Calcula bien tus desplazamientos a través de estos pasajes para evitar los bloques que caen.

- En el segundo pasaje que debes atravesar agachado, puedes subir hasta un agujero en el que se esconden cuatro mazorcas. La manera más sencilla de llegar hasta allí consiste en deslizarse por todo el pasaje, y luego darse la vuelta para avanzar hacia la izquierda. Acabarás justo en el hoyo.
- Cuando te deslices por el tercer pasaje verás un bloque verde que cae desde un pequeño agujero localizado en dicho pasaje. En lugar de quedarte en el lado derecho, arriba, y antes de agacharte, permanece en el extremo derecho de la plataforma, y luego párate antes de alcanzar el bloque verde. Así podrás calcular perfectamente el tiempo que necesitas para realizar el siguiente paso, dejando atrás el bloque. El mismo truco funciona también en el próximo pasaje.
- Después de que Goofy te haya dado la nota y la vara, debes atravesar toda la zona para llegar hasta la salida. Todos los bloques verdes desaparecerán, excepto aquellos que se encuentran en el interior de los pasajes por los que te deslizas.

De nuevo en los tejados de Patoburgo

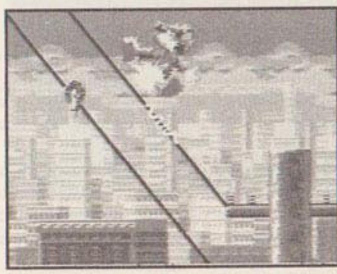
- Utiliza las astas del edificio para subir por el pequeño muro donde se encuentra la bandera, y luego sigue subiendo hasta el primero de los tejados de Patoburgo.
- Dispara contra los pájaros, como hiciste en México. Atontándolos evitarás que dejen caer colmenas.
- La primera tortuga lleva un pavo (ya sabes, de los que te proporcionan el nivel máximo de energía). Tendrás que dispararle para que lo suelte.
- En lugar de bajar desde donde están las primeras tortugas, sube por el lado derecho del edificio y luego atraviesa el tejado. Este camino es más rápido y más fácil.

- Tras subir por los edificios tendrás que apoyarte en un garfio que está sobre unos cables eléctricos, los cuales seguirás, arriba y abajo, hasta encontrar un camino muy intrincado. Cuando veas otro garfio, salta desde el que te transporta para agarrarte al nuevo, porque si sigues mucho tiempo en el mismo acabarás electrocutado; así que muévete rápido.



Utiliza estas palancas para subir por los muros de los edificios.

- Al final de estos cables, te espera Gyro para entregarte su último invento. En tu camino de vuelta, podrás coger varios objetos útiles, incluyendo palomitas y helado.
- También tendrás que subirte de nuevo a los edificios, procurando acceder a los tejados siempre que te sea posible y extremando precauciones en el momento de caer. Lo siguiente: Transilvania.

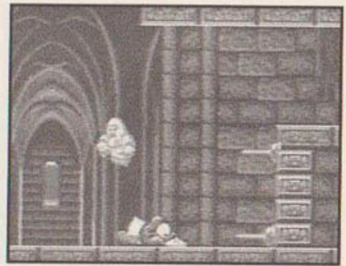


Si no tienes cuidado al saltar de garfio a garfio, recibirás una descarga eléctrica.

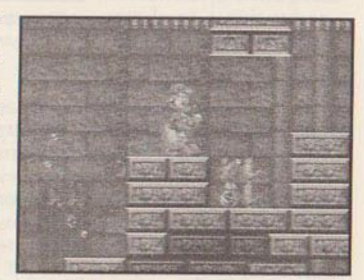
Transilvania y el castillo de Drácula

- El segundo pistolero lleva una vida extra. Golpéale con la vara, y luego coge la vida cuando le adelantes. Lo mejor de todo es que, si eres eliminado en algún momento, puedes volver hacia atrás y recuperar la vida.
- A diferencia de las arenas movedizas, el agua es mortal (¡¿para un pato?!). Ten mucho cuidado cuando saltes a través de las trampas de agua.
- Muchos de los fantasmas del castillo de Drácula volarán muy alto y muy bajo. La forma más fácil de esquivar a la mayor parte de ellos es deslizarse por el suelo. Recuerda que puedes presionar el botón A para

correr rápido, lo cual es especialmente útil cuando estás siendo atacado.

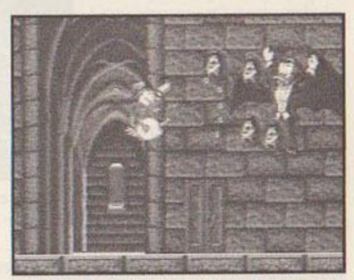

La forma más fácil de esquivar a los fantasmas consiste en deslizarse por debajo de ellos.

- En el segundo barril del segundo bloque de barriles (casualidad, casualidad), contando desde la hilera inferior derecha, encontrarás una vida extra. Eso sí, trata de no tocar los barriles del extremo inferior hasta que estés en el lado derecho. Un monstruo negro sale del interior de algunos de ellos y se desplaza hacia la izquierda de la pantalla, por lo que si permaneces a la derecha estarás a salvo.
- Tendrás que moverte rápido mientras estás bajo el agua... lo cual no es nada fácil porque la presión te absorbe hacia abajo. Date cuenta de que deslizarte es más fácil que caminar por debajo de los obstáculos peligrosos.
- Quédate pegado a los caminos submarinos más altos. Cerca del final encontrarás un pavo, dinero y palomitas.
- Si no tienes el mayor número de chicles (50) al salir del agua, puedes hacerte rápidamente con los que necesitas. Cuando veas el primer chicle, cógelo y dispara (chicle) a los bloques rojos que hay a un lado. Luego, camina hacia la izquierda hasta que ese punto no sea visible en la pantalla. Cada vez que vuelvas hacia la derecha podrás coger un chicle nuevo.


Para encontrar estos valiosos objetos quédate pegado a las plataformas más altas cuando estés debajo del agua.

- Tras disparar al segundo grupo de bloques rojos con chicle (detrás del agua), quedará uno. Cuando saltes sobre él saldrás disparado hacia una puerta. Asegúrate de no hacer este

movimiento cuando hayan fantasmas cerca, o acabarás perdiendo una vida.
- Después de superar dos esqueletos más de los que aparecen del interior de las cajitas, tendrás que subir muy rápidamente por un muro. Oirás un rumor en cuanto una pared de la izquierda empiece a cerrarse. Si haces el movimiento erróneo cerca del extremo inferior, déjate caer hasta que el sonido cese.
- Otro gran bloque de barriles (de cinco de alto) está justo detrás del muro. Por otra parte, hay un pavo en la misma posición que la vida extra del primer grupo de barriles (el segundo, contando desde la hilera inferior derecha).
- El enorme fantasma que encontraste en la entrada del castillo ha regresado, sólo que ahora en lugar de avisarte trae problemas. Flotará unos segundos delante de ti, y luego se dividirá en varios pequeños fantasmas que irán a por tu cabeza. Esquívales lo mejor que puedas, y recuerda que pulsando el botón A podrás desplazarte más rápidamente. También puedes agacharte, claro. Cuando llegues hasta el segundo grupo de bloques rojos no les dispares chicle; utiliza la vara para subir por ellos, y luego clávala en el muro de la izquierda para alcanzar un pequeño pasaje. En el extremo superior está la puerta de la habitación de Drácula. ¡Buena suerte!


Dispárale palomitas a Drácula cuando abra la capa, pero ten cuidado con los murciélagos.

- Drácula tiene el mapa. Para arrebatárselo tendrás que vencerle, pero eso no es nada fácil porque vuela de un lado a otro deteniéndose para abrir la capa y soltar cuatro murciélagos cada vez. El único momento en que podrás golpearle con la vara será, precisamente, cuando abra la capa. Si te quedan palomitas (se supone que te las habrás ahorrado), podrás herirle fácilmente, pero no deberás repetir la acción hasta que deje de parpadear, o de lo contrario malgastarás las palomitas (aunque las varas son infinitas). Tras obtener el mapa podrás viajar a muchos nuevos parajes.

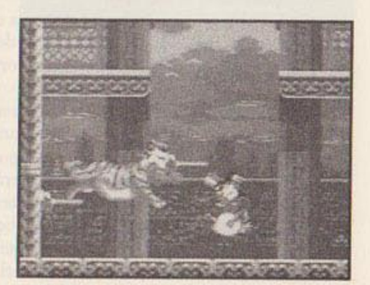
Próxima parada: Maharajah

◆ Los encantadores de serpientes son los únicos obstáculos nuevos a los que tendrás que hacer frente. Disparando a los distintos enemigos conseguirás granos de pimienta que aumentan tu agresividad. Tras el quinto te volverás absolutamente loco, corriendo y golpeando cualquier cosa que se interponga en tu camino.

◆ El Gran Maharajah te ha desafiado a vencer al tigre del jardín. Hay muchos caminos que elegir para llegar hasta él, pero aquí está el que nos parece mejor: déjate caer desde la plataforma que hay junto al enemigo y entra por la primera puerta. Aparecerá ante ti otra puerta, que tiene cinco más encima. Ve hacia la izquierda y deslízate por el pasaje, y sube por el agujero hacia la puerta disparando a tu oponente primero. Entonces, podrás entrar por la puerta marcada con un 4. Dispara rápidamente al encantador de serpientes, después camina hacia la derecha y luego sube por el muro. Entra por la puerta que hay en lo alto de las escaleras, y estarás en la marcada con un 2. Ve hacia la izquierda y salta por encima de la primera puerta para subir por el muro izquierdo con tus varas. El tipo que hay arriba tiene un cucurucho de helado (perfecto para obtener un punto de energía), pero es preferible retroceder y entrar en la puerta que hay bajo la plataforma, que tiene el número 6 encima. Ve a la derecha atontando a los encantadores de serpientes, y luego, tras subir



Si el encantador de serpientes te encanta a ti, su serpiente te atacará.



Es duro disparar al tigre con la vara. Utiliza las palomitas si las tienes.

los escalones que hay junto a la tortuga boxeadora, sube por el agujero para entrar por la puerta que hay encima.

◆ Cuando luches con el tigre, permanece en el centro de la pantalla. Agáchate cuando salte hacia ti o cuando escupa fuego, y utiliza las varas o las palomitas para golpearle cada vez que puedas, pero nunca lo hagas rápidamente porque no le harás daño mientras parpadee.

Camina como un egipcio

◆ Lo que ahora viene es Egipto. ¿Por qué? Por ninguna razón en concreto. Allí te encontrarás con enemigos muy familiares. También recibirás unos granos de pimienta para ponerte de mal humor. Cuando atravieses las arenas movedizas, no pares de saltar: así evitarás sumergirte demasiado.

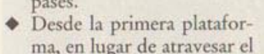
◆ El tipo que está en el último grupo de bloques que hay antes de la puerta lleva un pavo. Dispárale para obtenerlo.

◆ Utiliza la Lágrima de la Esfinge para abrir la puerta.

◆ Sube por los enormes bloques móviles clavando una vara en cada uno de ellos. Tras alcanzar la primera plataforma tendrás que tener mucho cuidado con las lanzas que están en el suelo. Acércate lentamente a ellas, muy lentamente, para ver si salen disparadas antes o después de que tú pases.



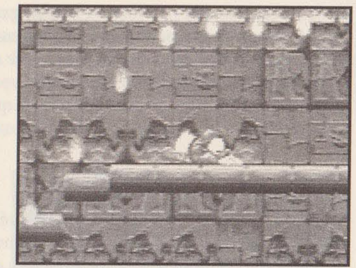
Clava una palanca a este bloque móvil y luego quédate en él para subir más arriba.



◆ Desde la primera plataforma, en lugar de atravesar el camino sembrado de lanzas y otros peligros, puedes subir hasta el techo y superar la zona sin perder más que alguna que otra bolsa de dinero.

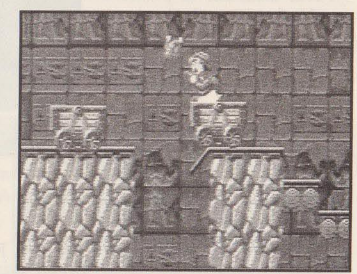
◆ Si no utilizas el atajo, el siguiente párrafo te será de gran utilidad. Mientras te deslizas por el pequeño pasaje con peligrosas puntas en el techo, puedes detenerte a mitad de camino y subir utilizando las varas. Hay cuatro bolsas de dinero (valiosos puntos) en esta pequeña habitación. La plataforma que cuelga del abismo de fuego se paralizará poco después de que te hayas situado encima, así que muévete rápidamente.

Después de subir por la siguiente colina esquivando las lanzas, encontrarás una grieta en el suelo, por la cual te dejarás caer; en su interior te harás con un pavo y otros valiosos objetos. Utiliza las varas para salir.



Deslízate a través de estos puentes para esquivar las bolas de fuego.

- Los puentes que hay por encima de los abismos de fuego se detendrán cuando los atravieses. Deslízate por ellos rápidamente y esquiva las llamas que caen del techo.
- Para evitar las llamas que te persiguen por los túneles, corre presionando el botón A.
- Un curioso puzzle te espera al final de esta zona. Los bloques del suelo representan el Sol, el viento, las estrellas y la Luna (de izquierda a derecha). Recurre a la nota que te entregó Goofy en México. Salta sobre el bloque del Sol una vez, luego sobre el viento y las estrellas, y finalmente sobre el de la Luna dos veces (no te coloques encima del viento o las estrellas antes de saltar sobre la Luna dos veces). Después, salta sobre la estrella tres veces. El techo dejará de descender y podrás subir por el muro de la derecha.

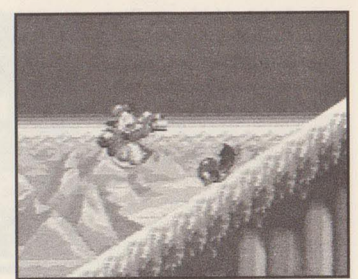


Si no saltas de una vagoneta a otra, te caerás por la grieta.

- Las vagonetas de la mina, en el más puro estilo «Indiana Jones», funcionan de forma similar a los garfios que te llevaron por los cables de Patoburgo. Así pues, salta de una vagoneta a otra tan pronto como veas que aquella en la que estás va a salirse de la vía.

Al Polo Sur

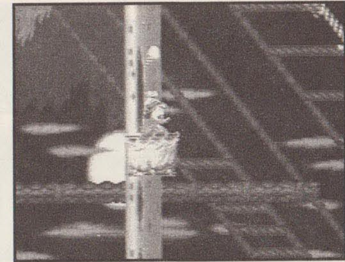
- No te fíes de los pingüinos saltarines. Salta cada vez que se te acerquen.
- Este nivel es corto y fácil. Ten cuidado con los enemigos y recuerda que el hielo que hay en el suelo resbala.
- Utiliza el Cetro de Ra para derretir el hielo que rodea al rey de los Vikingos. Hum... el rey de los Vikingos... ¿A dónde deberemos ir luego?



No intentes disparar contra estos pingüinos, limítate a saltar sobre ellos.

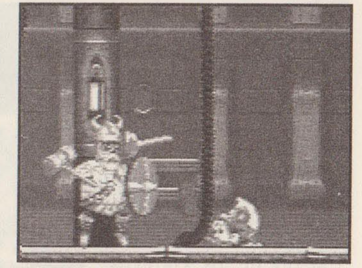
Navegando en la nave vikinga

- Dirígete hacia el extremo derecho de la nave y sube por el mástil. Ve con cuidado porque en el camino deberás esquivar las planchas que se rompen.
- Este nivel tiene un desarrollo similar al de la secuencia de los garfios de Patoburgo. Tras subirte en la canasta del mástil, tendrás que bajar por la cuerda para llegar hasta otra canasta. Cuando desciendas por la segunda cuerda, pasa de los garfios y no te detengas hasta hacerte con una vida extra. Entonces, vuelve a subir y agárrate del inferior de los dos garfios.
- Después de encontrar al capitán del buque y escuchar su discurso, utiliza la Lágrima de la Esfinge para entrar por la puerta. Baja hasta el último piso de la nave, y luego camina hacia la derecha. Es preferible correr y olvidarse del gato que se mueve tan rápidamente junto a la plataforma. Desde lo alto



Salta sobre estas cestas y muévete hacia arriba con ellas: encontrarás objetos valiosos.

de dicha plataforma dirígete hacia la izquierda y súbete a los barriles. La puerta que encontrarás te llevará hasta el fantasma del que te habló el capitán.


Dispara palancas arriba y abajo para confundir al fantasma vikingo.

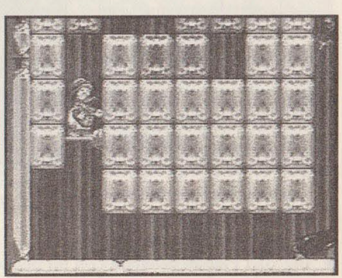
- Para vencer al fantasma vikingo debes golpearle con la vara siete veces. Él se defenderá con su escudo, pero si le atacas por arriba o por abajo no tendrás mayores problemas. Este monstruo también se hace añicos (literalmente), para luego reagruparse en el lado opuesto de la pantalla. Agáchate cuando lo haga y evitarás cualquier roce.

¡Al Polo Sur... otra vez!

- ¡Las cosas se ponen feas! Tendrás que utilizar las nuevas varas verdes que te dio el capitán vikingo para agarrarte a la tripa de un pájaro, subirte a él y dirigir su vuelo esquivando a los demás pájaros y a las bombas que dejan caer. Durante la segunda fase de esta segunda visita, tendrás que saltar para atravesar las muchas plataformas móviles. Tras superar la larga plataforma que hay a mitad de camino, prepárate para esquivar los bichos que se levantan cuando vas a pisarlos.
- Al principio de la tercera fase déjate caer por la grieta para coger chicle y dinero, y luego sube utilizando las varas. Haz lo mismo en la segunda grieta, y luego encamínate hacia el extremo derecho y utiliza el chicle para romper los bloques verdes de hielo.


Una valiosa vida extra puede ser encontrada disparando chicle a los bloques verdes de hielo.

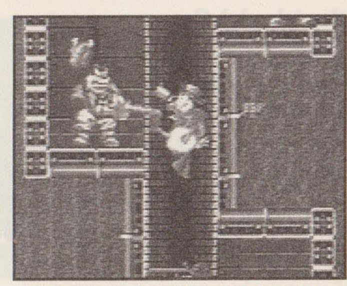
- Emplea las varas para golpear al pistolero y las focas que hay abajo. Puedes romper los bloques verdes de hielo con el chicle, pero los de color púrpura son sólidos. Cuando alcances el lado izquierdo en el extremo inferior, salta y dispara a los dos bloques verdes que hay arriba. Luego, salta sobre los bloques que queden y utiliza las varas para subir por los de color púrpura. Desde lo más alto de este pasaje, ve hacia la izquierda y golpea los bloques (también verdes) para encontrar una vida extra.


Tras esquivar a la foca, sube para encontrar el diario de los vikingos en un bloque verde de hielo.

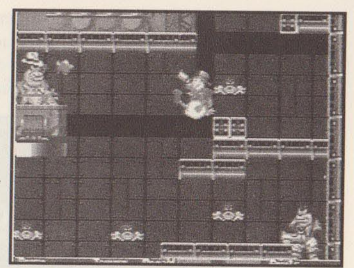
- Cuando estés subiendo hacia el extremo de la pantalla, entrarás en una zona donde hay una foca y muchos bloques de hielo púrpura. Tendrás que utilizar el chicle para destruir los bloques verdes, y luego subir con la vara para hacer lo propio con algunos más. Una vez hayas llegado al extremo superior, verás unos cuantos bloques verdes a la derecha; dispara al que esté más cerca de ti para encontrar el Diario de los Vikingos. Sube para salir de esta área.

Y ahora... se terminó con lo peor

- Aquí, todo resulta más familiar. Tendrás que subir colinas, atravesar puentes de los que se detienen en pleno vaivén, y clavar una vara a un pájaro para volar con él. También hay un garfio colgando de un cable y unas cuantas vagonetas sobre las que saltar.
- Durante la cuarta fase tendrás que avanzar cuidadosamente a través de las plataformas con hélices, que primero verás en grupos y


Coge el pavo que lleva este tipo antes de enfrentarte a Big Bad Pete.

que después se separan. Algunas vuelan alto, otras más bajo. Desde el primer grupo tienes que andar hacia la plataforma que se encuentra en el extremo inferior para alcanzar el bloque siguiente.

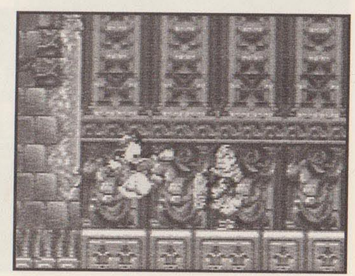


Dispara a Big Bad Pete desde esta plataforma, luego desciende y llévale a la izquierda.

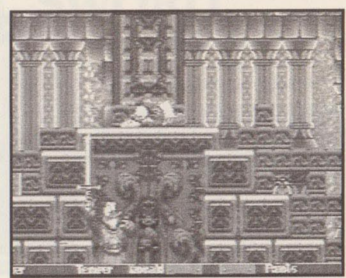
- Cuando subas y bajes con los ascensores vigilados por los secuaces de Pete, verás que éstos llevan valiosos objetos. Uno que está cerca del final, antes del gran enemigo, oculta un pavo.
- Big Bad Pete te deleitará con un pequeño discurso, y luego saltará con su coche; sobre el decorado aparece un sendero de color negro, así que podrás calcular el camino que tomará. Salta hacia la plataforma de la derecha y dispara a la izquierda cuando Pete aparezca. En cuanto empiece a temblar, corre rápidamente hacia él, supérale y déjate caer hasta el piso inferior. Ve hacia el extremo izquierdo para atraerle, y cuando salga, deslízate por debajo de él para evitar que su coche te atropelle y salta sobre la plataforma otra vez. Repite el procedimiento hasta derrotarle, tras lo cual recuperarás el Diario de los Vikingos. ¿Qué puedes hacer entonces? Selecciona el Diario en tu inventario.

¡La isla del Gran Tesoro de los Patos!

- La primera parte de esta isla parece familiar. Tendrás que saltar sobre plataformas de las que se detienen en pleno vaivén, con tesoros por debajo... para aquellos que tengan reflejos rápidos. Mientras estés cayendo entre los pasajes, mantén presionado el botón derecho de la palanca de mandos. La zona siguiente contiene plantas sobre las que debes saltar muy rápidamente, a medida que te mueves de izquierda a derecha. Estas plantas no duran demasiado, así que aprovéchalas bien.

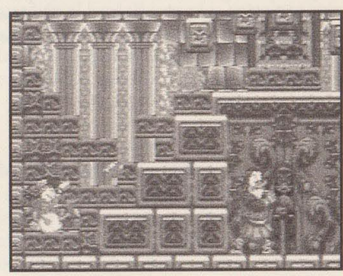


Lanza la palanca a estos patos dorados mientras estás bajando.



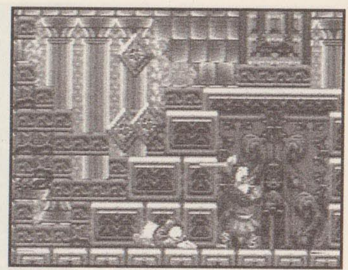
Quédate cerca de la derecha para lograr que lance su espada a la derecha, y luego deslízate hacia el lado opuesto.

- Una vez en el interior, verás a un nuevo personaje. Hay patos dorados con escudos por todas partes, y resulta difícil colocar una vara en su pico porque se protegen con ellos. Para obtener mejores resultados salta y golpéales cuando estés bajando.
- La siguiente zona contiene bloques móviles que puedes aprovechar para ascender, si les clavas una vara. Debes subir desde el segundo bloque hasta el extremo superior, y luego colocar otra vara para llegar al agujero que hay arriba.
- ¡Indiana Jones ataca de nuevo! ¿Recuerdas el Salto de Fe de «Indiana Jones y la última cruzada»? Bien, eso es lo que tiene que hacer Donald. A medida que avances o saltes hacia adelante, verás aparecer la primera plataforma. Podrás seguir saltando y luego aterrizar en el peñasco para ver dónde sale la siguiente plataforma. Puede resultarte confuso, así, de golpe, pero es muy sencillo cuando te acostumbras. Las cuatro primeras plataformas están separadas por el mismo espacio. Ve en línea recta (la primera de ellas está un poco más abajo, la segunda un pelín más arriba) y luego da un salto largo. Desde la siguiente, hay otras cuatro separadas por la misma distancia.

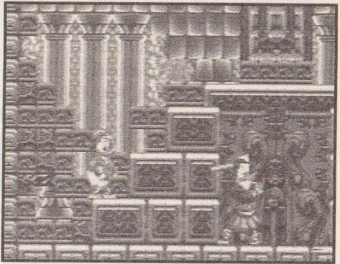


Tras deslizarte por el suelo, salta y dispara al pato en la cabeza...

- Bueno, aquí no tienes que elegir el Grial correcto. En cambio, debes luchar con un pato muy duro de pelar que lleva una espada. Su comportamiento no es fácil de prever, pero una vez te lo aprendas, le vencerás sin problemas.
- Tras mover su sable lo lanzará, y luego se hará de nuevo con él. Quédate en la plataforma, espera a que mueva la espada tres veces y da un paso hacia la derecha, de manera que la lance hacia ese lado.
- Luego, muy rápidamente, desciende, golpéale en la cabeza con una vara y salta, deslízate por debajo de sus pies y esquívale.
- Cuando deje de parpadear sube de nuevo hacia el extremo superior y repite la operación hasta derrotarle. ¡Lo que sigue es una estupenda secuencia de animación!



... y deslízate bajo los escalones para esquivar lo que cae del techo.



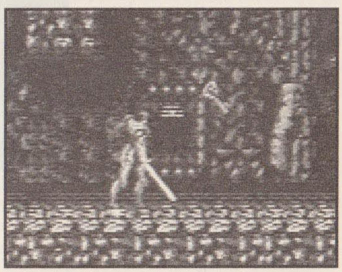
Dispara las palancas rápidamente para herir otra vez al pato cuando cese de parpadear; luego, sube a lo alto y repítelo.

SAINT SWORD

DE TITUS

Introducción

Caminar, volar y nadar. Estas tres habilidades no están al alcance de muchos mortales, pero Macress tiene el poder de la metamorfosis. Así, cogiendo los objetos de «transformación» apropiados, puede cambiar de apariencia por espacio de sesenta segundos, después de los cuales recupera su mortalidad.



La llave la tiene uno de los enemigos. Encuéntrala, y luego busca la puerta.

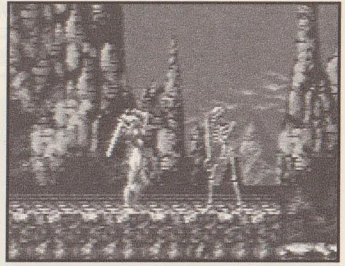
Por supuesto que estas habilidades, combinadas con magia, son incluso más importantes cuando tienes una batalla seria entre manos. Gorgan es un ser demoníaco que debes atrapar mientras buscas cuatro tesoros perdidos. Cada uno de ellos está protegido por un guardián, pero con tus poderes de metamorfosis podrás vencerles fácilmente. Vale, quizá no sea tan sencillo, pero a medida que aumente tu destreza, tus posibilidades de ganar crecerán también. Puedes convertirte en un pájaro, un caballo o un pez con el objeto apropiado de transformación, que encontrarás por el camino.

El juego te desafía con sus siete niveles. Algunos tienen múltiples escenas, y cada uno dispone de un guardián al final. Busca a los enemigos para encontrar una llave con la que salir, y luego dirígete a la confrontación definitiva. Por cierto, la llave no la tiene el mismo tipo en cada partida, así que el juego nunca pierde atractivo. Y un sistema de códigos te permite continuar donde lo dejaste.

Capítulo 1: La Tierra de Ensueño de Thorns

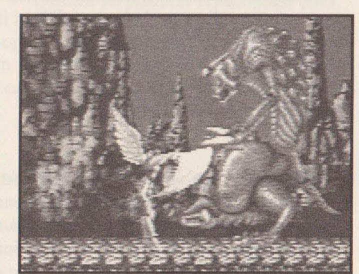
- La primera prioridad en este nivel es encontrar la llave, que está en posesión de un enemigo seleccionado aleatoriamente. Una vez esté en tu poder (aparecerá en el extremo superior izquierdo de la pantalla), podrás dirigirte a la puerta custodiada por el guardián.
- Recibirás objetos de transformación al destruir algunos enemigos. Tienen forma de bloque, con uno de los tres símbolos (cabeza de caballo,

ala o pez) grabado en cada cara. Deberás disponer de un amplio surtido de objetos al alcanzar el segundo o el tercer nivel, pero hasta entonces, resérvatelos para los guardianes.



Los esqueletos blanden armas en lo alto, así que agáchate y golpéales las piernas.

- Desde el principio de este nivel, ve hacia la derecha y salta por encima del primer agujero. Sube los escalones, donde tendrás que luchar con algunos enemigos (lee las pistas que hay a continuación). Cuando encuentres el siguiente hoyo, déjate caer por él: al final verás la puerta del guardián. Una vez te hayas hecho con la llave tendrás que volver aquí, pero por ahora golpea la cabeza de la estatua que hay en el muro del pasaje de abajo. Busca la llave orientándote hacia la izquierda, y sube nuevamente.
- Una vez hayas encontrado la llave aparecerá una flecha mostrando la dirección de la salida, pero eso puede confundirte porque marca directamente la puerta, y deberás rodear varios muros para hallarla.
- Sólo hay unos pocos tipos distintos de enemigo en este nivel. Ataca a los esqueletos agachándote y balanceándote junto a sus rodillas. Los mutantes con palos de madera saltarán por encima de tu cabeza después de que les golpees; sube la espada y muévela para atravesarles en cuanto den dicho salto. Debes golpear a las gárgolas voladoras unas cuantas veces a medida que se acerquen a ti; si no te mueves demasiado deprisa será muy fácil eliminarlas. Los otros enemigos sólo requieren un golpe para caer.



Tras debilitar a la criatura de abajo, vuela y ataca a la de arriba.

- Prepárate para enfrentarte a dos criaturas unidas por la espalda. Durante la primera mitad de la batalla camina hacia arriba y golpea la cabeza del monstruo inferior una vez, saltando luego sobre las bolas de fuego que lanza cuando levanta sus cuernos. Repite el proceso hasta que la criatura superior empiece a moverse y atacar. En esta segunda secuencia del ataque, transfórmate en pájaro pulsando Start y seleccionando el icono del ala. Presiona Arriba en la palanca de mandos para volar por encima del monstruo, golpéale una vez, retrocede y espera su reacción. Repite este proceso hasta que los dos monstruos caigan al suelo, tras lo cual recibirás el Espejo Mágico y serás llevado al Nivel 2.

Capítulo 2: La cueva del demonio

- Cada vez que utilices el Espejo Mágico que has recibido del guardián del primer nivel obtendrás un objeto de transformación. También perderás 200 puntos de magia, así que recurre a él sólo cuando sea estrictamente necesario.
- Golpea las llamas rojas de los muros para recibir objetos de utilidad y evitar ser quemado.
- Tras encontrar la llave, dirígete a la salida por el extremo superior izquierdo de esta zona.

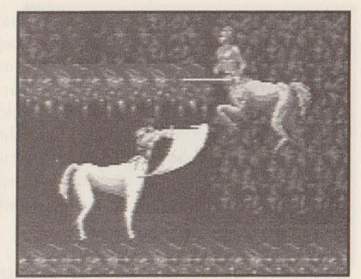


Bajo el agua, necesitarás convertirte en un pez para poder pasar por algunos túneles estrechos.

- En la zona submarina hay pasajes por los que no puedes pasar a no ser que te hayas transformado en un pez. Es posible que no necesites nadar a través de estos pasajes, pero a veces el enemigo que tiene la llave está oculto en ellos.
- El guardián es, en este caso, un centauro; así que, ¿qué mejor que convertirte en un centauro para luchar con él? Pulsa el botón Start y selecciona el icono de la cabeza de caballo. El monstruo te atacará, luego saltará a una plataforma más alta y correrá hacia el lado opuesto. Después descenderá otra vez para agredirte. Camina hacia adelante y hacia atrás entre estas dos áreas de la zona inferior. Quédate bajo el centro de la plataforma de arriba, de tal forma que el guardián no pueda saltar sobre ti. Moviendo la espada en

esa posición, alcanzarás a tu oponente cuantas veces salte, y recibirás una Campana Mágica al acabar con él.

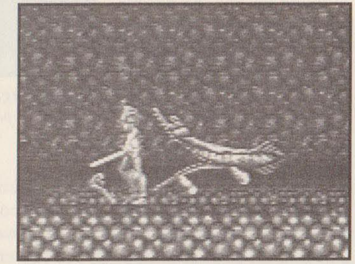
- Su utilidad es la de destruir a cuantos enemigos haya en la pantalla; sin embargo, no funciona con los guardianes. Cada vez que la utilices perderás 200 puntos de magia, muy valiosos y que deben ser ahorrados siempre que sea posible.



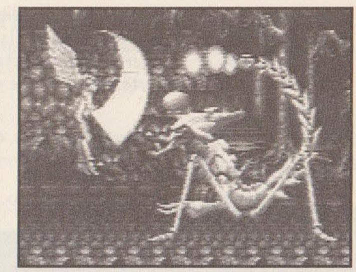
Quedándote bajo la plataforma y moviéndote rápidamente puedes derrotarle con facilidad.

Capítulo 3: El bosque de las hadas

- La mayoría de los enemigos de este capítulo te resultarán familiares, a excepción de uno. Los cocodrilos del agua son muy peligrosos; los colmillos les llegan hasta la cola, lo cual les permite abrir la boca ampliamente.
- Acércate y golpéalos con tu espada cuando tengan la boca cerrada, porque normalmente son quienes tienen la llave.
- Tras encontrar la llave, dirígete a la salida por el extremo inferior de esta zona.
- El enemigo final es un gran escorpión. Resulta muy peligroso y su veneno es mortal, pero si adoptas la forma de pájaro y le atacas desde arriba estarás relativamente a salvo. Presiona el botón Start y selecciona el icono de la pluma. El escorpión tiene un punto débil en la cabeza; espera a que dispare su veneno por la cola, luego vuela y golpéale en la cabeza unas cuantas veces antes de volver a tu escondite, allá arriba. Repite este proceso hasta derrotarle. Por ello, recibirás la Garra del Dragón, que destruirá cualquier enemigo que haya en la pantalla al ser utilizado. Recuerda que todos los objetos mágicos restan puntos, que deben ser ahorrados para las emergencias (como cuando estás realmente débil y tratas de llegar hasta la salida).



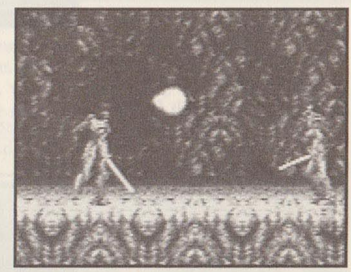
Es muy probable que la llave la tenga, bajo el agua, un cocodrilo.



Vuela para esquivar el aguijón de este escorpión.

Capítulo 4: La montaña rocosa del veneno

- Los capítulos que quedan constan de dos escenas cada uno. Así, tras encontrar la llave y salir, deberás atravesar un segundo tramo.
- Después de coger la llave, vete hacia la salida por la zona central inferior de la zona. En lugar de luchar con un monstruo, entrarás en la segunda secuencia de este nivel, donde deberás encontrar otra llave antes de dirigirte a la puerta del guardián (también en la zona central inferior).
- El guardián, guardiana en este caso, es una luchadora que tiene un gran parecido con tu personaje y que ataca con la Espada de Luz, la cual dispara bolas de fuego cada vez que se mueve. Selecciona inmediatamente tu Espada de Luz pulsando Start y eligiendo el icono de la espada, y atácala con tus propias bolas de fuego mientras esquivas, saltando, las suyas. Cada vez que muevas tu arma perderás 20 puntos de magia, así que no los malgastes y apunta directamente a su cabeza. Si te quedas sin magia, la única forma de atacar consiste en acercarte a ella y

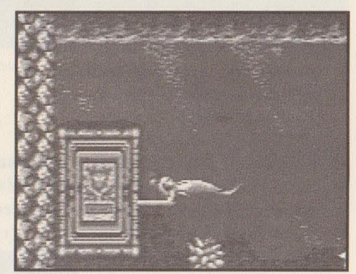


Utiliza la Espada de Luz contra tu enemigo gemelo.

golpearla con la espada, pero eso es peligroso contando con las bolas de fuego que no cesa de arrojar. Cuando la destruyas obtendrás el Escudo Mágico, que te convierte en invulnerable por un breve período de tiempo. Lo mejor de este objeto es que «puede» ser utilizado contra los guardianes.

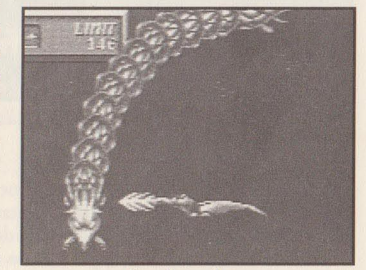
Capítulo 5: Campos oscuros

- Verás muchos murciélagos colgando del decorado. Algunos no te atacarán cuando pases por delante de ellos, pero debes intentar golpearles a todos por si llevan consigo algún objeto valioso (o la llave).
- La primera puerta de salida se encuentra a la derecha del lugar desde el que empezaste este nivel, pero debes encontrar la llave primero.
- La segunda puerta de salida (que lleva al guardián) está en la zona central inferior de esta zona, por debajo del punto desde el que empezaste. Debes dirigirte a la derecha para descender, y luego a la izquierda hasta que encuentres la llave.



La segunda puerta se encuentra bajo el agua, en el extremo inferior izquierdo del área.

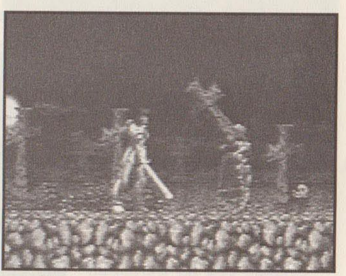
- El guardián de este capítulo es un monstruo parecido a una serpiente. Lucharás con él bajo el agua, así que lo más recomendable es transformarte en un pez. La cabeza es su punto débil; trata de situarte por delante de él y golpéale insistentemente con tu espada. Si tienes puntos mágicos, utiliza la Espada de Luz para dispararle bolas de fuego. Al acabar con la serpiente obtendrás un pedazo de carne de dragón que restituirá por completo tu energía. Recuerda que perderás puntos de magia cada vez que lo utilices.



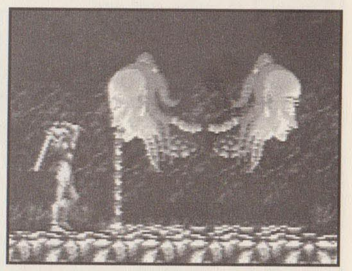
Apunta a la cabeza de esta enorme serpiente de mar.

Nivel 6: El cementerio de los guerreros

- Cuando estés avanzando por el cementerio, ten cuidado con las lápidas que se levantan y atacan.
- La primera puerta se encuentra en la zona central inferior de esta zona. Tras coger la llave, desciende por los peñascos hacia la derecha, y cuando llegues al fondo dirígete a la izquierda.
- La segunda puerta (que lleva al guardián) se encuentra en el extremo inferior derecho de la segunda zona.
- Dos cabezas de cíclope custodian el final de este nivel. Son bastante repugnantes, y para acabarlo de arreglar, vomitan un líquido verde viscoso que te arrebata energía en cuanto te roza. Si los gráficos hubieran sido más detallados, la escena hubiera acabado siendo tan obscena como parece a simple vista, pero tal como está presentada no resulta demasiado ofensiva. Salta y golpea las cabezas; se mueven lentamente, así que atacarlas con la espada no resulta excesivamente difícil. Esquivar el líquido verde sí es a veces más complicado, pero también es verdad que se esfuma en pocos segundos. Concéntrate en una de las dos cabezas primero y acaba con ella, con lo que la batalla fi-



Las lápidas del cementerio se levantarán y te atacarán.

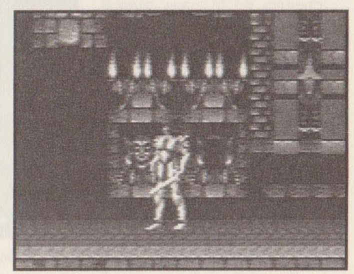


Concéntrate en destruir una cabeza primero, haciendo que la batalla con la segunda resulte más sencilla.

nal será más fácil de ganar. Dependiendo de los puntos de magia de que dispongas podrás utilizar la carne de dragón para regenerar tu nivel de energía o el escudo para protegerte de cualquier ataque. Por acabar con las dos cabezas de cíclope recibirás una Pajarita de Tiempo (no puedo imaginarme qué cuello la llevaba). Utilizándola podrás alargar el tiempo que dura cada transformación.

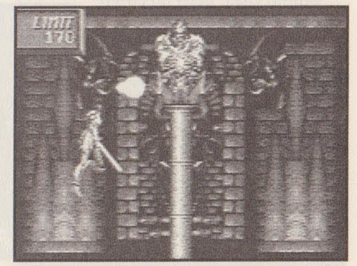
Capítulo 7: El castillo del demonio

- La primera escena del castillo consta de dos pisos, y la puerta está en el área central superior de esta zona. En la segunda escena tendrás que subir cuatro pisos para encontrar la otra puerta, que está en el extremo superior derecho. Mientras estés en el tercer piso ten cuidado con las trampillas que hay bajo el segundo de los dos bustos (por la izquierda) que se encuentran juntos.

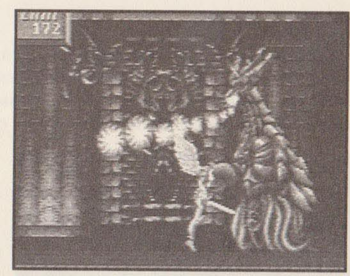


Si tocas esta segunda estatua, el suelo se abrirá a tus pies.

- Ha llegado el momento de las buenas y malas noticias. Las buenas son que te las has apañado para alcanzar el último nivel y el último enemigo. Las malas son que tras destruirle sólo recibirás un corto mensaje haciéndote saber que no eres lo suficientemente poderoso como para luchar con el verdadero enemigo final, y que debes completar los siete niveles otra vez para ser digno de tal honor. Sea como sea, el oponente que te corresponde en este momento lleva una túnica verde, flota en el aire y da forma a unas esferas azules que te dispararán tres rayos. Tras volar hacia atrás y hacia adelante unas cuantas veces, el monstruo se moverá hacia lo alto de la columna del centro de la pantalla y conjurará un hechizo que hace salir fuego del suelo. Permanece en el lado izquierdo para esquivar las llamaradas, y luego salta y dispárale con la Espada de Luz. Si no tienes suficiente magia como para utilizar dicha arma, puedes transformarte en un pájaro y volar para golpearle, aunque esto resulta bastante más arriesgado. Necesitarás darle cerca de diez veces con la Espada de Luz para dar por terminada la primera batalla, pero no te llevará demasiado tiempo.



El enemigo final es fácil de vencer. Salta y dispárale con los rayos de tu Espada de Luz, o vuela y golpéale con tu espada.



Acércate a él y golpéale rápidamente, utilizando tu magia para recargar energía.

- Tras atravesar todo el juego por segunda vez, el enemigo final reaparecerá. Al principio la lucha es idéntica, pero más tarde surgirá una criatura mayor por la derecha. Acércate a ella y golpéala con tu espada. Utiliza tu magia para recuperar energía si es necesario. El bicho lanzará llamas primero, y después grupos de bombas que se acercarán a ti para estallar.

¡Trucos increíbles!

- ¡CÓDIGOS DE ACCESO!

Es fácil quedarse atascado en un nivel buscando la llave sin resultado. Aquí tienes los códigos que te llevarán hasta la fase siguiente. PRIMERA BÚSQUEDA, escena 2: ENCEYP; escena 3: GJCFQG; escena 4-1: JKDESL; escena 4-2: KOWZAT; escena 5-1: P4JPGI; escena 5-2: O1GPA4; escena 6-1: O1KZAO; escena 6-2: T2L0CZ; escena 7-1: W3MFEG; escena 7-2: X2LOCN. SEGUNDA BÚSQUEDA, escena 1: GHVDOQ; escena 2: FISEIL; escena 3: HJCBYL; escena 4-1: JZGZAB; escena 4-2; O332GH; escena 5-1: O11MCR; escena 5-2: S4NSGS; escena 6-1: T3IF2X; escena 6-2: W4JP4H; escena 7-1: Y4JIGK; escena 7-2: ZYYMUH.

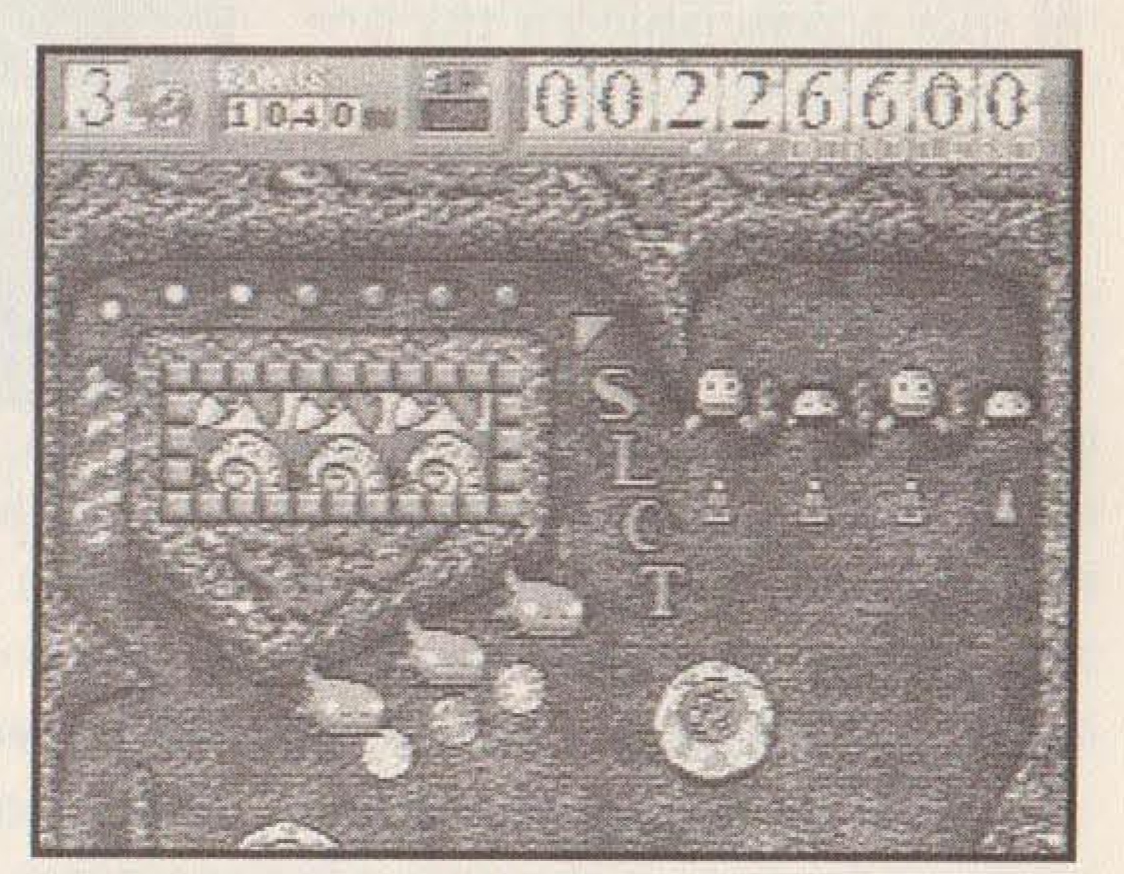
MINI ESTRATEGIAS

ESTRATEGIAS BÁSICAS PARA ALGUNOS DE TUS JUEGOS FAVORITOS

DINOLAND

De Renovation

¡El «pinball» llega a la Mega Drive! A pesar de la gran cantidad de videojuegos que invaden los salones recreativos, las tradicionales máquinas del millón siguen obteniendo buenas recaudaciones. Dinoland recupera el estilo de uno de dichos millones y lo mezcla con una aventura prehistórica repleta de áreas extra; cada vez que entras en una de ellas, la máquina cambia, siendo sustituidas las palancas por criaturas y otros gráficos.



Dispara a la bola y métela en la máquina para probar tu suerte con los puntos extra.

Hay mucha gente que no descubre la estrategia a seguir en una partida de «pinball» hasta que no ve jugar a alguien que sabe cómo mover la bola y para qué. «Cogerla», por ejemplo, es esencial para lograr puntuaciones altas. Eso se hace manteniendo erguida la palanca mientras la bola se desliza por ella, de tal forma que pueda lanzarse en el momento apropiado para que vaya adonde tú quieres. Dependiendo de la parte de la palanca sobre la que se encuentre, la bola saldrá disparada hacia la izquierda, la derecha, o en línea recta hacia arriba.

En «Dinoland» el objetivo consiste en tumbar a todas las criaturas, de tal forma que puedas entrar en nuevas zonas. Podrás recoger muchos puntos y bolas extra (incluso podrás jugar con varias a la vez) al lanzar la bola hacia la exclusa que está en el extremo superior izquierdo del primer sector. Cuantas más veces lo hagas, más posibilidades tendrás de obtener increíbles puntuaciones.

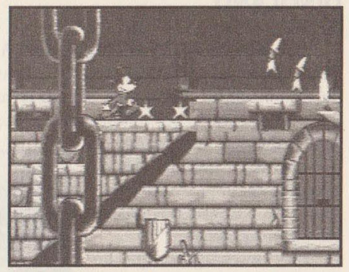
FANTASÍA

De Sega

Mickey Mouse vuelve a la Mega Drive en su segunda aventura (recordemos que Castle of Illusion fue la primera). En ella controlas, naturalmen-

te, a Mickey, sin duda el roedor más famoso del planeta. Bien; tu maestro te ha encargado cuidar de su partitura, pero cuando te duermes, un ciclón que viene del Monte Pelado coge las notas que están escritas en ella y las esparce por varias regiones. A través de tus sueños en la tierra de Fantasía, deberás recuperar las notas y devolverlas al maestro para que la orquesta pueda tocar.

Hay cuatro niveles que completar. Cuando juegues en el modo fácil («Easy»), que es el más aconsejable en tus primeras partidas, necesitarás coger tres notas de Water World, cinco de Earth World, siete de Air World y nueve de Fire World. Tras hacerte con la cantidad de notas requerida en cada mundo, deberás buscar la salida hacia el siguiente. En el momento en que cojas una nota, tu personaje parpadeará y será invencible durante unos segundos.



Salta y ataca a la primera escoba que hay al pie de la escalera, y luego coge los objetos extra.

Hazte con puntos mágicos saltando sobre los libros voladores; así tendrás poderes para eliminar a los enemigos difíciles de esquivar. Necesitarás más magia aún en los últimos niveles; ahorra toda la que puedas. No te olvides, por otra parte, de recoger las estrellas para incrementar tu número de corazones, que te proporcionarán la energía necesaria para seguir con vida.

Las puertas de madera llevan a habitaciones donde hay muchos objetos interesantes que coger. Podrás seguir en este tipo de habitaciones (en el juego son llamadas «bonus rooms») hasta que seas tocado por un enemigo. Las hadas te llevarán a otras partes del mismo mundo.

Para eludir a tus adversarios utilizando magia, puedes recurrir al famoso Bounce Attack de Mickey Mouse (como en Castle of Illusion): se hace pulsando Abajo en la palanca de mandos, mientras saltas sobre un enemigo.



Utiliza los cofres del tesoro para repetir el área y aumentar tu número de vidas.

Existen muchas estrategias efectivas que utilizar en «Fantasía». Cada nivel tiene distintas sub-fases, algunas de ellas realmente difíciles. Aunque no sea divertido precisamente, puedes pasar por el mismo tramo del nivel una y otra vez hasta que hayas cogido las notas necesarias para acceder a la siguiente fase. Fíjate en el segundo de los increíbles secretos para este juego, unas líneas más abajo.

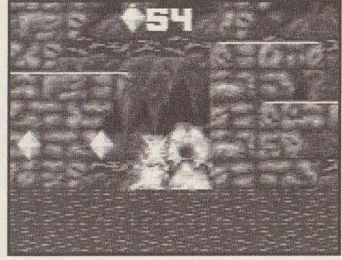
Secretos Increíbles - Energía y puntos: en el primer nivel puedes coger unos cuantos puntos y energía extra (estrellas). Déjate caer hasta el extremo inferior y entonces ve hacia la derecha para encontrar la primera escoba andante. Retrocede hasta las escaleras y salta sobre la escoba. Luego podrás coger todos los objetos que aparezcan.

Secretos Increíbles - Vidas y magia: en Water World puedes conseguir el máximo número de vidas y magia. ¿Cómo? Camina hacia la derecha hasta alcanzar las plataformas. En la del extremo superior, que está detrás de una planta, encontrarás una nota (la cual te proporcionará una vida extra). Hazte con ella y encamínate hacia la derecha, donde encontrarás un libro mágico volador (que vale realmente la pena coger) y un cofre. Entra en dicho cofre y volverás a la zona de las plataformas; sube por ellas, coge otra vez la nota, y repite el proceso hasta que obtengas el máximo de vidas y magia.

FATAL REWIND

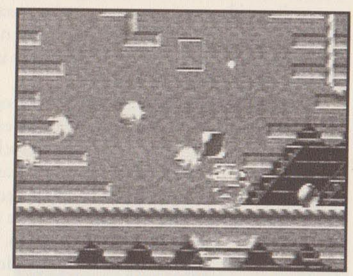
De Electronic Arts

Este adictivo juego de plataformas fue editado originalmente para Commodore Amiga bajo el nombre de The Killing Game Show. La conversión a la Mega Drive es perfecta, sólo se ha eliminado la espectacular secuencia animada de introducción. Psygnosis, la editora original, es muy conocida por sus juegos trepidantes. ¡Y Fatal Rewind no es una excepción! Tener reflejos rápidos y pensar ágilmente son los dos requisitos necesarios para sobrevivir en la partida.



Apártate del Líquido Mortal para la Vida Orgánica o... ¡morirás!

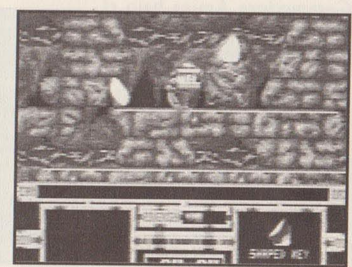
La historia es similar a la de *Perseguido,* la película que protagonizó Arnold Schwarzenegger y que se basó en un relato de Stephen King. Tú eres uno de los participantes de un concurso holográfico futurista. Empiezas cada nivel al principio del Foso de la Muerte («Pit of Death»); el objetivo consiste en llegar hasta la salida y coger armas, energía y llaves por el camino. Cada llave tiene la forma adecuada para casar con una sola puerta, lo que añade mayor emoción al juego. Parece divertido hasta que te das cuenta de que un líquido sale por debajo de ti. Se trata de un fluido letal llamado Deadly to Organic Life Liquid (DOLL, o líquido letal para la vida orgánica), y no se detendrá ante nada, así que mejor será que vayas deprisa. Por si esto no fuera suficiente, también están las Hostile Artificial Life Forms (HALFs, o formas hostiles y artificiales de vida), que son esferas brillantes, de distintos tamaños y con pautas de movimiento también distintas. Cada vez que terminen un ciclo desaparecerán, pero si te adelantas y las destruyes todas quedará un corazón flotando en el aire que te proporcionará energía.



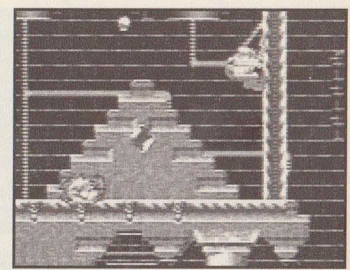
Las Formas de Vida Artificial Hostiles atacan en formaciones previsibles.

Para añadir otra dimensión a este ya de por sí complejo juego, tras perder una vida podrás ver una secuencia donde se mostrarán tus últimos pasos. Pulsando A acelerarás la escena, y si presionas sobre cualquiera de los mandos del joystick, volverás a tener el control de la partida.

El que nos ocupa es, sin duda, un juego donde el uso de la estrategia y los reflejos están perfectamente equilibrados. La clave para sobrevivir consiste en aprenderse el itinerario de cada fase; tanto es así que quizá querrás hacer un mapa. Sobrevivirás con mayor facilidad si sabes a qué puerta corresponde cada llave. La mayoría de los Oráculos contienen información poco aprovechable, aunque divertida. Seguro que descubrirás armas útiles si te apartas de tu camino... ¡pero cuidado con el líquido! Cuando veas el final (un muro, aparentemente un callejón sin salida), asegúrate de haber destruido a todos los enemigos cercanos antes de entrar. De lo contrario, cuando toques el muro y empieces a subir serás eliminado.



Puede ser difícil encontrar la llave correcta para la puerta correcta.

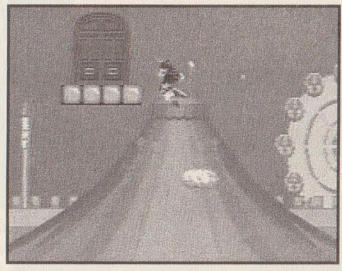


La puerta parece un callejón sin salida. Cuando saltes hacia ella, subirás automáticamente.

MARVEL LAND

De Namco Hometek, Inc.

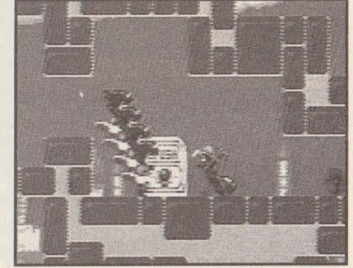
Marvel Land era un pacífico parque de atracciones construido en honor al Rey Coni por los súbditos de su reino. Siguió siendo pacífico hasta que su inspirador se marchó y el malvado Rey Mole preparó un ejército para conquistarlo. Cuatro hadas fueron designadas para custodiar cada reino del parque, pero Mole utilizó su poder para atraparlas en esferas de cristal. Una doncella de la Princesa Wondra escapó y consiguió llegar a las afueras del parque para encontrarte. Por cierto, tú eres el Príncipe Talmit, el último de la dinastía Coni, y la última esperanza de Marvel Land.



Las puertas están colocadas normalmente por encima de las nubes.

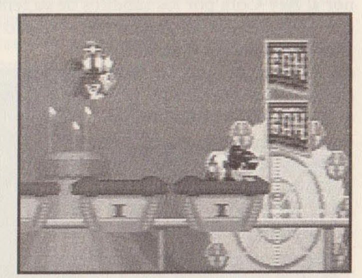
El desarrollo del juego es similar al del popular Super Mario Bros., con plataformas, objetos ocultos y túneles secretos. Tu primera táctica a la hora de atacar puede ser saltar sobre los enemigos, fulminándolos al instante. De vez en

cuando encontrarás la Spirit Tail, que convoca a una armada de espíritus para acompañar a tu personaje. Podrás usar el Spirit Tail Whip Attack para atacar a tus enemigos en un círculo mortal, o el Spirit Swing para utilizar el último de los espíritus como si fuera una escalera. Cogiendo todos los objetos marcados con una L, podrás añadir nuevos espíritus al grupo. Otro importante elemento es el ala, que te permite saltar mucho más alto y volar por un momento en el aire; aunque el que te proporcionará mayores ventajas es el objeto marcado con una S, que aparece junto a una bandera y te concede una vida extra. Por otra parte, el sistema de códigos de acceso te permite continuar la partida donde la dejaste.



Ataca a los enemigos con el látigo para destruirles, pero mantén las distancias.

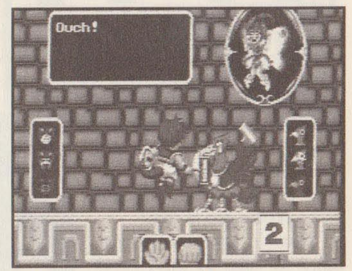
A diferencia de otros programas, los enemigos que aparecen al final de cada nivel te retarán a que participes en un juego de azar. El primero es el tradicional Piedra, Papel y Tijera; cuando tengas que participar, fíjate en las manos que surgen en la parte inferior de la pantalla. Si la tuya es más fuerte que la de tu enemigo, podrás golpear al Gran Cóndor al pulsar un botón. En caso de que parezca que vas a perder porque tu mano es menos fuerte que la de tu oponente, utiliza los mandos para bloquear el ataque. Si ganas, conseguirás liberar a la primera hada de su esfera de cristal. Los otros desafíos que deberás superar son variados, incluyendo un juego de concentración y la destrucción del mayor número posible de globos.



No puedes saltar sobre el último grupo de señales de la montaña rusa, así que agáchate por debajo del grupo.

Tras derrotar al enemigo final de cada fase entrarás en la Namco Light Parade, un «bonus round» donde para aumentar tu puntuación debes recoger las estrellas que caen del cielo. Recuerda que al saltar en las camas elásticas podrás hacerte con los astros más lejanos antes de que se rompan, gracias a lo cual aún lograrás unos puntos extra.

Cuando sea el turno de las plataformas móviles y saltes sobre ellas, asegúrate de llevar al Príncipe Talmit en línea recta hacia abajo. Si te mueves de un lado a otro mientras desciendes, sólo conseguirás que pierda pie y que al tocar el suelo caiga en el foso.



El primer enemigo final prefiere jugar a Piedra, Papel y Tijera.

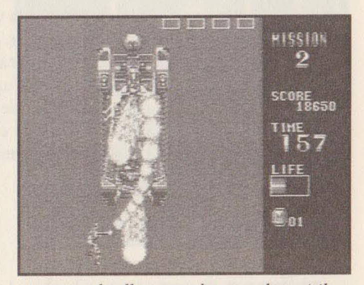
Al final de la primera montaña rusa hay un signo doble que puede esquivarse saltando por encima de él. Si simplemente quieres evitar que te haga daño sin arriesgar nada, agáchate.

Los pasajes secretos hacia otros niveles tienen la forma de puertas dobles. Normalmente los hallarás en una de las nubes, o en una plataforma que esté cerca de ellas. A menudo se requieren las alas para llegar a las puertas; las verás cerca de las plataformas más altas.

MERCS

De Sega

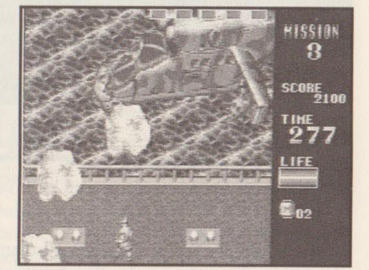
Nos hallamos ante otro éxito de los salones recreativos adaptado a la Mega Drive. Mercs es pura acción militar, con muchas armas que tomar y enemigos a los que abatir. El argumento es simple: el presidente ha sido secuestrado por un grupo terrorista y tú eres un valioso miembro del equipo anti-criminal de mercenarios, que recibe el nombre del juego. Así pues, debes infiltrarte en la base enemiga y rescatarle.



Esquiva las llamas y destruye los misiles mientras luchas con este enemigo final.

En cada nivel hay cajas de metal que, al ser destruidas, revelan los objetos que proporcionan mayor potencia destructora a tus armas, restitución del nivel óptimo de energía, misiles y vidas extra. Puedes optar entre jugar en la versión arcade tradicional, siempre con el objetivo de localizar al presidente, o bien en el Modo Original, más parecido a una aventura.

En el Original sólo dispones de una vida al comenzar la partida, pero en las tiendas de campaña encontrarás nuevos soldados que se unirán a ti y que poseen armas muy potentes. Podrás cambiar al miembro del equipo que manejas en cualquier momento de la partida, pero no por ello debes dejar de fijarte en quién está al mando cuando encuentres un objeto. Por ejemplo, si un soldado necesita energía y ves comida por el camino, selecciónale a él para que la coja.



Este helicóptero aterrizará, y de su interior surgirá una gran tropa de soldados.

Cuando aparezca un enemigo de final de fase, verás una serie de barras en la parte superior de la pantalla (salen del lado derecho). Estas barras representan la cantidad de energía que le queda a tu adversario, y disminuirán cuando le dispares. Cada uno de los monstruos tiene una rutina de comportamiento específica en su ataque, disponiendo al mismo tiempo de un gran armamento. Concéntrate en esquivar el fuego enemigo mientras tú das la réplica; no perderás una sola vida si no eres alcanzado... pero no es siempre fácil esquivar todas las balas.

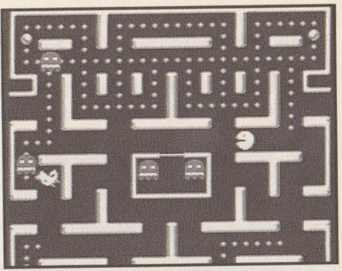
Cada arma dispara siguiendo una pauta y un nivel de intensidad determinados. Algunas son más efectivas con unos enemigos que con otros; la «Flame Thrower», por ejemplo, es una de las más poderosas, pero su alcance es pequeño. La «Spread Gun» (de color verde) da unos resultados excelentes, que mejoran cuando se aumenta su capacidad; arroja balas destructivas en todas direcciones.

MS. PAC-MAN

De Tengen

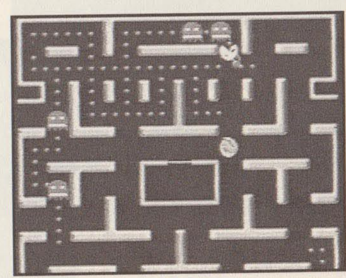
El clásico de las máquinas recreativas ha llegado por fin a la Mega Drive, pero a diferencia de otros juegos del mismo tipo, éste ha sido mejorado.

Lo más notable es que los gráficos superan ampliamente los de la máquina original, existiendo un efecto tridimensional desde la pantalla de presentación hasta las escenas de animación intermedias que hace más agradable la partida. Para añadir interés, se han realizado otros cambios de importancia. Se han incorporado muchos laberintos nuevos, incluyendo opciones para versiones mini, grande, extraña y arcade. Puede cambiarse el nivel de dificultad de normal a fácil y de difícil a enloquecedor. Otra gran opción es la de «Pac Booster», que te permite darle a Ms. Pac-Man lo necesario para esquivar con mayor facilidad los malvados fantasmas. Y por si todo esto no fuera suficiente para que la señora Pac-Man se sintiera orgullosa, también se ha añadido una opción de dos jugadores, gracias a la cual ambos pueden participar simultáneamente en el mismo laberinto (el otro jugador es muy parecido al Pac-Man de los videojuegos y los dibujos animados). Por otro lado, puedes seleccionar cualquiera de los primeros siete niveles para empezar la partida.



La opción de dos jugadores multiplica al menos por dos la diversión de este cartucho.

La estrategia es un tema espinoso con Ms. Pac-Man en mente, porque no hay rutinas de comportamiento sobre las que trabajar, como no las había en el Pac-Man original. Esto es, en el fondo, una ventaja, como reconocerán los muchos usuarios del primer Pac-Man que se hartaron de él tras aprenderse los movimientos típicos de todos los enemigos. En Ms. Pac-Man, el juego cambia cada vez. Básicamente, la mejor estrategia consiste en olvidarte de coger las esferas de energía hasta que realmente las necesites, desplazándote



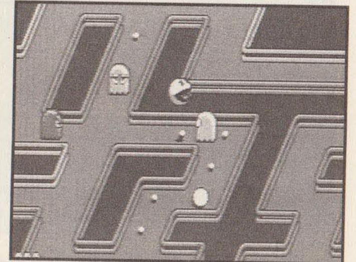
Coge una «Power Pill» y luego persigue a los fantasmas antes de que vuelvan a ser mortíferos.

por zonas cercanas a ellas para tener siempre un recurso si te rodean. Los puntos te proporcionarán vidas extra, así que intenta comerte el mayor número de fantasmas posible tras coger la esfera de energía. ¡El primero sólo vale 200 puntos, pero después llegan a 400, 800 y 1.600! Las frutas saltarinas son realmente valiosas en los niveles avanzados.

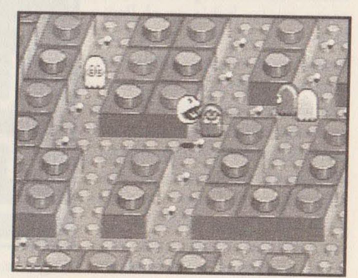
PAC-MANIA

De Tengen

Otra conversión de los salones recreativos, aunque ésta no ha tenido nunca la ocasión de convertirse en un clásico. A pesar de todo, se trata de un gran programa que cualquier Pac-Maníaco amará. En lugar de la perspectiva a vista de pájaro de los anteriores Pac-Man, este videojuego utiliza una rutina gráfica frontal y tridimensional, con la que es un poco más difícil ver venir a los fantasmas. ¡Claro que ahora puedes saltar por encima de ellos! Tengen ha tomado la inteligente decisión de añadir unos cuantos ingredientes nuevos a Pac-Mania, similares a los de Ms. Pac-Man (ver el comentario previo): no hay opción simultánea para dos jugadores (que hubiera sido muy confusa con el efecto de «zoom», durante el cual ambos hubieran estado en la misma zona), pero el «Pac Booster» y los niveles de dificultad sí han sido incluidos. La estrategia a seguir en Pac-Mania y en Ms. Pac-Man es muy similar. Lee el comentario anterior para mayor información.



Hay distintos gráficos para cada nivel. Algunos son parecidos al Lego, otros parecen de neón.

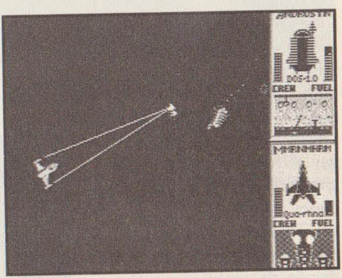


Si no puedes esquivar a los fantasmas corriendo, ¡prueba a saltar sobre ellos!

STAR CONTROL

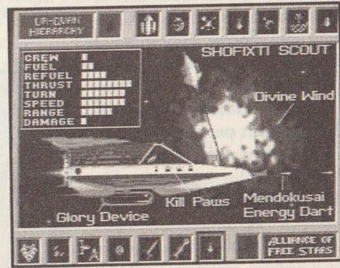
De Ballistic

Además de haber ganado muchos premios por sus excelentes posibilidades de juego y unos igualmente excelentes gráficos, Star Control destaca por ser el primer programa de 12 Megas para la Mega Drive. Esta gran cantidad de memoria ha sido utilizada inteligentemente con la finalidad de presentar unos gráficos impresionantes y un sonido espléndido, haciendo de esta batalla espacial para uno o dos participantes un reto irresistible. Star Control tiene dos modos de juego: puedes planificar estratégicamente tu conquista del universo mientras intervienes en batallas para dominar territorios, o bien participar directamente en completamente absurdas, aunque entretenidas, luchas frente a frente. Ya juegues contra un amigo o contra el ordenador, las batallas involucrarán a dos ejércitos o navíos rivales (cada uno de ellos con sus propias debilidades), que se encontrarán en una zona abierta del espacio para dispararse hasta que uno de ellos estalle. Tras hacer la selección, serás informado de los objetivos de tu misión.



En las batallas, lo más importante es la nave que hayas escogido. Estudia bien los modelos y selecciónalos cuidadosamente.

Cuanto más sepas sobre cada nave de ambos equipos, más probabilidades tendrás de sobrevivir y vencer. Puedes leer las Alien & Starship Specifications incluidas en el juego para estudiar a fondo las características de las naves, pero utilizar el mismo programa (en su modo de prácticas) para descubrirlas resulta más divertido. Pulsando C observarás una impresionante secuencia de animación con todo



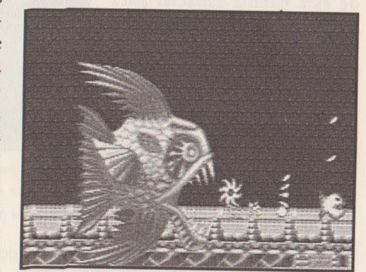
Los 12 Megas de memoria han sido eficazmente empleados en los gráficos de las naves.

tipo de datos: tamaño, velocidad, rango, capacidad de almacenamiento, combustible y muchas cosas más.

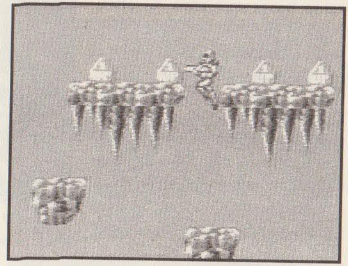
TURRICAN

De Ballistic

Parece una máquina recreativa y suena como una máquina recreativa. ¡Es Turrican! ¡Y si estás buscando un desafío (un desafío total), este juego es para ti! Cinco enormes mundos, con más de 1.300 pantallas que merecen ser vistas, son divididos en trece niveles. Incluso con toneladas de vidas y energía extra ocultas lo pasarás realmente mal tratando de llegar al final. ¡Posiblemente se trate del juego más difícil hasta ahora visto para la Mega Drive! Tú representas a Turrican, un guerrero metalizado con la misión de explorar y reclamar la lejana colonia espacial de Alterra, que está invadida por mutantes muy peligrosos. La mayoría de los mundos del juego poseen enormes áreas que atravesar; en todas ellas se te permite moverte en la dirección que quieras. Hay muchos bloques ocultos en cada nivel, llenos de suficientes «power-ups» para mantenerte con vida. Asegúrate de practicar el movimiento «Buzzsaw», que se realiza pulsando la palanca de mandos hacia abajo y pulsando el botón B (aunque de todas maneras, tienes cuatro armas que utilizar mientras te deslizas por el suelo). Podrás aprovecharte del «Buzzsaw» un total de tres veces por vida, así que ahórratelo para los enemigos del final de la fase.

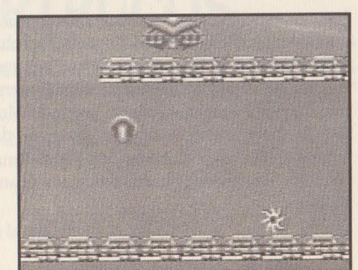


El ataque «Buzzsaw» es extremadamente efectivo contra este desproporcionado guardián.



Encontrarás muchas vidas extra situadas en las plataformas que hay por encima del resto del área.

Por cierto, el primero de ellos tiene la forma de un guantelete (usa el «Lightning Whip» para destruirle fácil y rápidamente). Puede que seas alcanzado por sus balas mientras le disparas con esta arma, pero seguro que resultarás menos herido que empleando otras.



Utiliza el ataque «Buzzsaw» para descender rápidamente de las plataformas y esquivar a los enemigos.

Para destruir a la enorme Mamá Pez utiliza el «Buzzsaw» y dispara mientras te mueves de un lado a otro de la pantalla.

El «Trash Master» acabará contigo si no le destruyes rápidamente. Utiliza cinco granadas para vencerle con facilidad. Después de que el «scroll» se detenga en el área siguiente, asegúrate de buscar un enorme bloque «power-up», y de disparar y esquivar a las arañas a cualquier precio. ¡Son muy peligrosas!

Secretos Increíbles - Un montón de vidas extra y «Power-Ups»: para ayudarte a superar el primer nivel, puedes encontrar una gran cantidad de «power-ups» y vidas extra en el cielo. El primer bloque oculto, con «power-ups» en su interior, lo encontrarás si caminas hasta el extremo izquierdo. ¿Vamos a por él? En lo alto de la montaña recibirás una vida extra, y luego irás hasta el borde, dispararás y hallarás el bloque. También deberás saltar para coger todas las cápsulas. Después, ve en línea recta hacia la derecha hasta alcanzar la parte inferior de una estructura metálica similar al cohete del área anterior. Subirás por otra estructura, aún mayor, y desde arriba llegarás al centro de un conjunto de plataformas. Dispara sobre esta zona para encontrar más bloques, salta desde el lado izquierdo, y aterriza en otro bloque pequeño. Tendrás que mantener presionado el mando izquierdo del controlador casi todo el rato, soltándolo únicamente durante medio segundo para dejarte caer en el bloque. Si fallas, podrás subir otra vez e intentarlo de nuevo. Desde el bloque salta hacia la izquierda para seguir subiendo. En el extremo superior encontrarás dos plataformas con dos vidas extra en cada una de ellas. Ve hacia la izquierda, donde hallarás una vida extra más y cuatro «power-ups», vuelve a la derecha y continúa donde lo dejaste. Tras acabar con el primer enemigo del final de la

fase, esa especie de guantelete, conseguirás más vidas extra y «power-ups» si te desplazas un poquito hacia la derecha. Allí, salta sobre una alta estructura metálica (que acaba en punta) y ve hasta otra construcción que está un pelín más hacia la derecha. Mientras estés en esta segunda estructura, dispara para encontrar el segundo bloque oculto, y luego sube hasta lo más alto y vuelve a disparar; entonces, descubrirás tres nuevos bloques. Súbete a ellos para alcanzar una plataforma con 7 (!) vidas extra. Tras recogerlas, desciende y hazte con unos cuantos de los «power-ups» de los bloques.

SUPERTRUCOS

LOS SECRETOS MÁS INCREÍBLES PARA LOS MEJORES JUEGOS

AFTERBURNER II
Selección de nivel: Pulsa A, B, C y Start dos veces en la pantalla de presentación.

AIR BUSTER
Ver el capítulo que empieza en la página 13.

ALIEN STORM
Ver el capítulo que empieza en la página 21.

ARCUS ODYSSEY
Ver el capítulo que empieza en la página 29.

ARROW FLASH
Para ser invencible: en la pantalla donde aparece el menú de opciones, cambia «Stock» por «Charge» y espera a que aparezca la demostración del juego (justo después de la que narra el argumento). Luego, pulsa Start hasta que la partida empiece. A partir de entonces, y cada vez que pulses C cinco segundos, serás invencible durante diez minutos.

BATMAN
Ver el capítulo que empieza en la página 45.

BURNING FORCE
Para empezar con diez hombres, presiona en la pantalla de presentación B, A, B, A, A, C, A, A y luego Start. Podrás continuar con diez hombres cada vez que utilices esta combinación.

BUSTER DOUGLAS BOXING
Para pedir la revancha pulsa Arriba, B y Start al mismo tiempo. Sólo podrás utilizar esta combinación una vez por boxeador.

CASTLE OF ILLUSION
Ver el capítulo que empieza en la página 59.

DECAP ATTACK
Ver el capítulo que empieza en la página 69.

DINOLAND

Ver la mini estrategia de la página 137.

DYNAMITE DUKE

Super Options: en la pantalla de presentación, presiona Start con el cursor situado junto a Options; luego, pulsa C diez veces y el botón Start una vez más para tener acceso al menú de Super Options.

EL VIENTO

Ver el capítulo que empieza en la página 83.

FAERY TALE ADVENTURE

Para llegar al final entra el siguiente código de acceso: 7R2KUL 6RSZXS K6NHGS DCB720 663R12 HO785P

FANTASÍA

Ver las mini estrategias de la página 137.

FATAL REWIND

Ver las mini estrategias en la página 139.

GAIARES

Para seleccionar nivel: pulsa A, B y C (manteniendo presionado Start) para entrar en el modo de configuración. Pon el test de sonido en 18, y entonces pulsa A en el controlador 2 y EXIT. Cuando empieces la partida, accederás a una pantalla de selección de nivel.

Para ser invencible: cuando estés jugando, pulsa la tecla de pausa y después A y C mientras presionas Izquierda. La pantalla se detendrá. Una vez vuelvas a la partida, serás invencible hasta que termine el nivel. Puedes repetir la operación en cada fase.



Aumentar el poder de las armas: primero, accede a la pantalla de selección de nivel como se ha indicado unas líneas más arriba. Luego, detén el juego una vez empezada la partida propiamente dicha y presiona Arriba y A dos veces. Cuando quites la pausa y dispares tu TOZ, el arma que estés utilizando tendrá el mayor poder destructivo del juego.

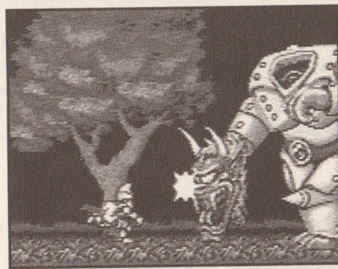
Arma increíble: para conseguir la «T-Braster», el arma más poderosa, dispara tu TOZ en el espacio seis veces. Luego, captura la nave enemiga... y podrás disponer de la T-Braster.

GAIN GROUND

Seleccionar nivel: ve a la pantalla del menú de opciones y pulsa A, C, B y C. Con ello podrás seleccionar uno de los cincuenta niveles. Pulsa Exit para ir al juego.

GHOULS 'N GHOSTS

Para ser invencible: enciende tu Mega Drive y pulsa Reset cuatro veces; cuando aparezca la pantalla de presentación, pulsa A cuatro veces más. Luego presiona Arriba, Abajo, Izquierda y Derecha. Oirás un ruido si lo has hecho bien. Pulsa Start en la pantalla de selección de jugadores, y luego B para empezar la partida.



¡Los guardianes de Ghouls 'N Ghosts son mucho más vulnerables cuando tú eres invencible!

GRANADA

El truco del tanque volador: en el segundo nivel puedes hacer que tu tanque vuele fuera de la nave saliéndote del centro en el momento exacto en que el medidor de impactos muestre 000. Podrás continuar «volando» hasta que dicho medidor vuelva a agotarse.

HARD DRIVIN'

Velocidad: en caso de que tengas problemas con la pista acrobática, puedes ir a la de velocidad si te diriges todo recto en lugar de torcer a la derecha. No chocarás contra las señales de tráfico (como en la versión de los salones recreativos), así que podrás ir casi volando por la carretera sin encontrar obstáculo alguno.

INSECTOR X

Continuar siempre la partida: cuando aparezca la frase «Press Star Button To Continue» («Pulsa el botón de Start para continuar»), presiona Abajo, Arriba y a la Izquierda. Tras hacer eso, añadirás una orden de continuar cada vez que pulses C, hasta alcanzar un máximo de ocho; aunque podrás repetir el truco más tarde.

JAMES POND

Salidas inmediatas: en la pantalla de presentación, pulsa C e Izquierda al mismo tiempo, y luego el botón de Start. Para abrir una salida en cualquier nivel, presiona A, B y C mientras haces rotar el mando de direcciones.

THE LAST BATTLE

Opción secreta para continuar: cuando la partida haya terminado, pulsa A, B y C mientras mantienes presionado el botón de Start cuatro veces. Sólo puedes realizar esta operación una vez hayas completado el primer capítulo; si todo va bien, continuarás en el último nivel que hayas superado.

MARVEL LAND

Ver las mini estrategias de la página 141.

MERCS

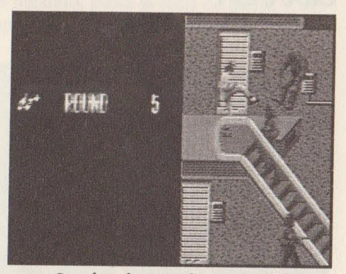
Ver las mini estrategias de la página 143.

MIDNIGHT RESISTANCE

Ver el capítulo que empieza en la página 93.

MOONWALKER

Para seleccionar el nivel: Puedes elegir cualquier nivel del 1 al 5 pulsando Arriba, Izquierda y A al mismo tiempo en el joystick 2, mientras pones en marcha el juego. Sigue presionando los botones, pulsa Start en el joystick 2 y la misma tecla en el 1. Entonces aparecerá en la pantalla el mensaje «Round 1» («Nivel 1»). Mueve el joystick a izquierda o derecha para elegir la fase por la que quieres empezar.



Con la selección de niveles del Moonwalker puedes empezar en cualquier fase, incluyendo la última.

MS. PAC-MAN

Ver las mini estrategias de la página 144.

MUSHA

Ver el capítulo que empieza en la página 101.

PAC-MANIA

Ver las mini estrategias de la página 146.

PHELIOS

Vidas extra: en el nivel 4, cuando te enfrentes al enemigo final (Antaeus) ve hasta al extremo derecho de la pantalla, donde no podrás ser alcanzado por las bolas de fuego. Entonces, dispara rápidamente para destruir las manos que aparecen y obtendrás muchos puntos y vidas extras.

POWERBALL

Equipos extra: para tener acceso a cuatro equipos extra, detén el juego mientras estés participando en la primera liga, y entonces pulsa B, B, C, B, B y C. Escucharás un sonido; pulsa Abajo en el controlador y verás como aparecen cuatro nuevos equipos.

QUACKSHOT

Ver el capítulo que empieza en la página 111.

SAGAIA

Nivel de dificultad extra: si estás superando este juego con demasiadas facilidades, o simplemente quieres divertirte más, puedes añadir obstáculos al pulsar C doce veces en la pantalla de presentación.
Test de sonido: primero consigue una puntuación alta y luego teclea ZZT en la tabla de clasificación, como si fueran ésas tus iniciales. Al hacerlo, accederás al menú del test de sonido.
Para poder continuar siempre la partida: en la pantalla de presentación, presiona B, B, B, C, A, A, A, B, B, C, C y C. Verás que las palabras «Free Play» («Juego libre») aparecen en la parte inferior de la imagen.
Para seleccionar nivel: en la pantalla de presentación, pulsa C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A y C. Observarás que la frase «Zone Select» («Selección de nivel») aparece en la parte inferior de la imagen.

SAINT SWORD

Ver el capítulo que empieza en la página 127.

SHADOW BLASTERS

Para ser invencible: elige una partida para dos jugadores, y luego selecciona a tus personajes. Cuando el juego empiece, deja que el nivel de energía de uno de los héroes descienda hasta que quede un solo bloque; entonces pulsa Start rápidamente en el joystick 2 mientras el jugador 1 pierde ese último bloque que le queda. Así, el personaje reaparecerá parpadeando en el centro de la pantalla y será invulnerable hasta que coja unidades de energía. Esta operación puede repetirse con cada héroe.

Los increíbles secretos de la Sega Megadrive 2

¡Todos los secretos y estrategias para los juegos más candentes!

- •Shadow Dancer
- •Shining the Darkness
- •Sonic the Hedgehog
- •Spiderman
- •Strees of Rage
- •Strider
- •Thunder Force III
- •Toe Jam and Earl
- •Vapor Trail
- •Wardner

Secretos especiales y atajos para otros 30 juegos

- •Una gran guía con detalladas técnicas para todos los juegos.
- •Un libro claro y de ágil lectura que se puede consultar con facilidad.
- •Todos los juegos explicados de principio a fin.
- •Cientos de ilustraciones: guardianes, trucos, etc.
- •Mapas para Shining in the Darkness.
- •Puntos débiles de guardianes y enemigos.
- •Nivel oculto de Toe Jam and Earl.
- •Selección de nivel para Sonic.
- •Códigos y claves secretas.
- •Técnicas de supervivencia.
- •Soluciones a problemas concretos.

Los increíbles secretos de la
Sega Megadrive

¡Todos los secretos y estrategias para los 11 juegos más candentes!

- •Air Buster
- •Alien Storm
- •Arcus Odyssey
- •Batman
- •Castle of Illusion
- •Decap Attack
- •El Viento
- •Midnight Resistance
- •MUSHA
- •Quackshot
- •Saint Sword

Secretos especiales y atajos para otros 30 juegos

- •Una gran guía con detalladas técnicas para todos los juegos.
- •Un libro claro y de ágil lectura que se puede consultar con facilidad.
- •Todos los juegos explicados de principio a fin.
- •Cientos de ilustraciones: guardianes, trucos, etc.
- •Códigos y claves secretas.
- •Puntos débiles de guardianes y enemigos.
- •Técnicas de supervivencia.
- •Soluciones a problemas concretos.



